SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER UK
SEXTIOFÖRSTA UTGÅVAN

Januari 2002 Pris 59:00

EXKLUSIV RECENSION!

BLACK & WHITE CREATURE ISLE

En av de fräckaste expansionerna någonsin!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Magnifikt våldsam shooter!

3D-KORT

Vi hårdtestar det bästa som marknaden har att erbjuda!

VINN! Helikopterresa och Formel 3-utbildning!

Vi listar...

DE 100 BÄSTA SPELEN!



RECENSIONER

COMANCHE 4, IL-2 STURMOVIK
HARRY POTTER, MYTH III m m



Web butiken med personlig service!

Alla priser inklusive moms!



PC Komplett Athlon XP 1700+

- Låda/Chassi: Chieftec Miditower ATX 340W Med Dörr
- Moderkort: MSI K7T-266A PRO2-RU, USB2.0, ATA/100
- Processor: AMD Athlon XP 1700+ 1,4GHz (Palomino)
- Minne: PC2100 256MB DDR
- Hårddisk: Western Digital 80GB 7200 RPM
- Grafikkort: Geforce 2 Ti 64MB DDR, TV-utgång
- Ljudkort: Soundblaster kompatibelt
- DVD/CD: 16X/40X
- Diskettstation: Sony 3,5"
- Sv. Tangentbord & Mus
- 3 års Garanti & Telefonsupport!

11.995:-

* Skärm ingår ej

Tillval: Windows XP Home Edition | Artikelnummer: 108599 | **1.350:-**

Uppgraderingspaket XP 1600+

- AMD XP 1600+ 1.4GHz, 266MHz- Palomino processor
- EKL CPU-fläkt m/kullager för Socket A
- Moderkort VIAKT266A, ATA-100, RAID, LJUD, ATX, DDR.
- Minne - 256 MB DDR (266MHz)

4.395:-



PC paket i delar AMD T-Bird 1100MHz

- Midi Tower ATX, Asus moderkort ATX,
- AMD T-Bird 1100MHz, Fläkt, 52X CD
- 128MB minne, 40GB 7200RPM HD
- GeForce2 MX-200 64MB, Diskettstation

5.995:-



Uppgraderingspaket 900 MHz

- AMD Duron 900MHz
- Cooler Master CPU-fläkt
- Asus A7V-E Moderkort VIAKT133, ATA/100, ATX
- Minne - 128 MB PC133

1.995:-



Marknadens bästa priser på minnen!

- SDRAM PC100, 133 & 166
- DDR-DIMM PC266, RDRAM
- Original, Mosel & Winbond CL2.

Titta på www.komplett.se för dagspriser!



Finansiering

Vi har finansiering för studenter och privatpersoner. Köp varor för upp till 30.000 och dela upp din betalning på 36 månader. Ansök direkt på www.komplett.se

Hem PC

Komplett.se erbjuder nu förmånliga Hem-pc erbjudanden. Via www.komplett.se kan du enkelt konfigurera din egen hem-dator och se din månadskostnad direkt!

Varan är på lager

Vi har ett av Nordens största lager a dataprodukter och köper in stora partie Välj mellan 6000 olika varor från vå centrallager på över 5000 kvm. För hela vår utbud kolla på www.komplett.se

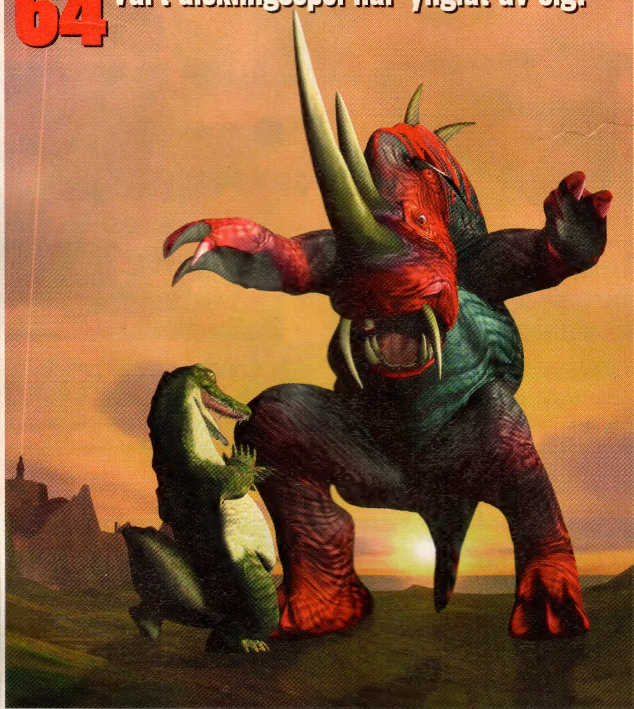
INNEHÅLL

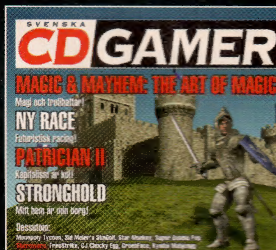
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

58 Är uppföljaren till ett av världens mest betydelsefulla spel så bra som alla tror?

BLACK & WHITE CREATURE ISLE

64 Vårt älsklingsspel har ynglat av sig!







8 Ett nytt år med två fullpackade CD Gamer-skivor. Under denna tid har det släppts väldigt många demos, så sektionen patchar och tillbehör har fått ge vika en del. På månadens skivor finns bl a ett splirrans nytt demo på *Monopoly Tycoon*. Testa gärna också *Star Monkey* som är en shoot-'em-up. Kanske inte världens mest innovativa spelgenre men dock så otroligt underhållande. Tänk även på att det finns en ny DirectX med i Tillbehörs-menyn. Vi rekommenderar alla att installera den innan ni testar demospelen.

PCG TOP 100



48 Vi listar de 100 bästa spelen någonsin!

GRAFIKKORT

88 Vi guidar er igenom djungeln. Massiv köpguide!



SVENSKA PC GAMER

Nummer 61 Januari 2002

PÅ GÅNG!

12 **IGI 2: MERCENARY FORCE**
I'm Going In! Igen!

14 **ESCAPE FROM ALCATRAZ**
Många har försökt före dig.

16 **PROJECT NOMADS**
Bättre grafik och mindre dålig rockmusik

18 **MAGIC THE GATHERING ONLINE**
Ännu ett sätt att göra av med dina slantar!

20 **DARK AGE OF CAMELOT**
Det ska vara MMORPG i år.

22 **MACHIAVELLIAN**
Döden drivs av *Half-Life*-motorn!

SENASTE NYTT OM...

38 **MAFIA**
Hästhuvuden bonanza.

40 **HITMAN 2: SILENT ASSASSIN**
Lite aldrig på män med streckkod i nacken.

42 **HITCHCOCK: THE FINAL CUT**
Stor regissör föräras ett äventyrsspel med knorr.

44 **PLANETSIDE**
Det var ett tag sen, eller hur?

46 **LORDS OF THE REALM III**
Söndra och härska!



FASTA AVDELNINGAR

6 **LEDARE**
Mackan har jet-lag.

8 **CD-GUIDE**
Hassan bjuder på en härlig mix.

24 **NYHETER**
Senaste nytt från en förunderlig spelvärld.

48 **KRÖNIKA**
Vi syns i Nangiala!



50 **TOPPLISTAN**
Se vad andra har köpt. Kul.

94 **OCENSURERAT**
Månadens mail-skörd.

ÖVRIGT

34 **INTERVJU ALX DANIELSSON**
PCG sponsrar Formel-förare!

37 **VINN!**
Vad sägs om en Formel 3-utbildning?

41 **VINN!**
Eller kanske en helikopter-flygning över Stockholm?



DENNA MÅNADS RECENSIONER

58 Return To Castle Wolfenstein
64 Black & White Creature Isle
68 Il-2 Sturmovik
70 Harry Potter
72 Comanche 4
74 Myth III: The Wolf Age
76 Atlantis III
77 Zoo Tycoon
78 Rock Manager
80 The Sims Hot Date
81 Parkan
82 Etherlords
83 Waterloo
84 Star Trek Armada II
85 Stronghold
86 Steel Beasts
87 Soul Reaver 2



Il-2 Sturmovik – sid 68



Myth III – sid 74



Etherlords – sid 83



Steel Beasts – sid 86

SVENSKA PC GAMER

Nummer 61 December 2002

Chefredaktör & ansvarig utgivare Markus Dahlberg
markus.dahlberg@pcgamer.se
Redaktionschef Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.se
Redaktör Mats Nylund
mats.nylund@pcgamer.se
Layout, design & omslag
Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.se
Korrektur
Gunilla Byström
Medarbetare i detta nummer
Daniel Agorander, Matt Avery, Steve Brown, Gunilla Byström, Richard Cobett, Mikael Hjalmarson, R Millington, Jim Rossignol, Tim Stone, John Walker

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.se
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på www.pcgamer.se/kundtjanst

Annonser
Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 00
tony.gustavsson@medstroms.se
Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se
Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se
Annonstraffic
Johanna Lindström

Ledning
VD Björn Lorentzi
bjorn.lorentzi@medstroms.se
Marknadschef Jonas Svensson
jonas.svensson@medstroms.se

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 499 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen: www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Industrigatan 2, 112 85 Stockholm
• red@pcgamer.se
Telefon: 08-692 66 00 • Fax: 08-650 97 05

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer, PCG Special, SuperPlay,
PC Hemma och Datormagazin


TS-kontrollerad upplaga
33 800 helår 2000





www.pcgamer.se

ATT SKRIVA PÅ HOTELL

Jag sitter här på hotellrummet i Seoul. Jag är i Sydkorea för att bevaka världsmästerskapen i datorspel. Man kan kanske kalla det för de Olympiska Spelen i datorspel, men det får man väl inte eftersom olympiska kommittén inte är inblandad.

I och för sig ligger Samsung bakom det mesta av de här spelen och en av de värsta bossarna där sitter i styrelsen för World Cyber Games, som är det officiella namnet på tävlingarna. Han är tillika medlem i den internationella Olympiska Kommittén och har som mål att datorspelen ska bli en del av de riktiga Olympiska Spelen! Hur det blir med den saken vet jag inte, men det jag har sett här visar bara att det finns datorspelare där ute som äger en fantastiskt stor skicklighet och att det går utmärkt att tävla i denna gren. Inte bara för att de kan spela olika bra, utan även för att det krävs så mycket mer när man spelar på elitnivå, något som säkerligen gäller alla idrotter. Det krävs att man kan behålla sin kyla även när det står tevekameror runt om en, att man fortfarande kan spela en final när man sitter på en scen med en tusenhövdad publik framför sig, att man inte tappar sin spelstil när det går dåligt och man tittar på konkurrenterna som spelar annorlunda, att man orkar träna dagarna innan så att man är på topp och är tillräckligt snabb när det gäller. Det går inte att sitta och mesa framför datorn, då är man borta på några minuter.

Men nu satt jag ju där framför min dator på hotellrummet. Jag måste arbeta och försöker få datorn att nå Internet så att jag kan skicka hem material till Sund och grabbarna. Det går naturligtvis inte. Jag springer ner till hotellets reception och frågar om de har någon dator uppkopplad mot Internet som gästerna kan använda. Till min överraskning har de det (enligt min erfarenhet har inte många hotell det ens i dag). Det här hotellet har till och med två datorer vilket är kanon. Upp på rummet igen, fram med en diskett. Här ska skickas filer. Men icke. Den bärbara datorn som jag har lånat är så modern att den saknar diskettstation. Som tur är har smarte Markus tagit med sig sin lilla Disk-On-Key som är ett 32 Mb:s ramminne som man sticker in i en USB-port. Den uppför sig sedan som en extra hårddisk. Fungerar alltid perfekt, om man har Windows 98 eller senare. In med mina filer på minnet och ner till receptionen igen. Den ena datorn saknar USB, men den andra har det! Problemet är bara att båda portarna är upptagna av tangentbord respektive mus. Och de går inte att koppla in till de vanliga portarna eftersom sådana sladdar inte finns. Efter lite tänk, installation av drivrutin till Disk-On-Key så får jag det att fungera. Så varje gång det ska skickas hem material till redaktionen kryper det omkring en svensk på golvet innanför hotellets reception. Och jag som tyckte att Koreanerna verkade underliga.



Till slut vill jag bara säga att Das Über Soldat är förbaskat trist att ha att göra med. Jag har hållit på i två kvällar nu utan att han lägger ner. Kanske beror det på att jag bara har två granatskott kvar när han dyker upp, några till i hans feta röv skulle säkert göra susen. Men jag måste nöta som en idiot med mina gevär, och jag hinner aldrig klart innan han elektrifierar mig, den saten. Och vetenskapsmännen som står en trappa upp irriterar som sommarhungriga getingar. De stör mig ofantlig dessa Belsebubs avföda. Men jag ska ta dem till slut, lita på det.

Markus Dahlberg
Chefredaktör
markus.dahlberg@pcgamer.se

SVENSKA

CD GAMER

INDEX

SPELBARA DEMOS A

Magic & Mayhem: The Art Of Magic
Monopoly Tycoon
NY Race
Patrician II
Sid Meier's SimGolf
Star Monkey
Stronghold
Super Bubble Pop

DEMOS B

AquaNox
Comanche 4
Master Rallye
Myth III - The Wolf Age (single)
NHL 2002
Soul Reaver 2
Star Trek: Armada II
Strifeshadow

DIN GUIDE TILL JANUARI MÅNADS CD-SKIVOR

Ett nytt år med två fullpackade CD Gamer-skivor. Under denna tid har det släppts väldigt många demos så sektionen patchar och tillbehör har fått ge vika en del. På månadens skivor finns bl a ett splirrans nytt demo på *Monopoly Tycoon*. Testa gärna också *Star Monkey* som är en shoot-'em-up. Kanske inte världens mest innovativa spelgenre men dock så otroligt underhållande. Tänk även på att det finns en ny DirectX med i Tillbehörs-menyn. Vi rekommenderar alla att installera den innan ni testar demospelen.

CD-Hasse
hans@pcgamer.se

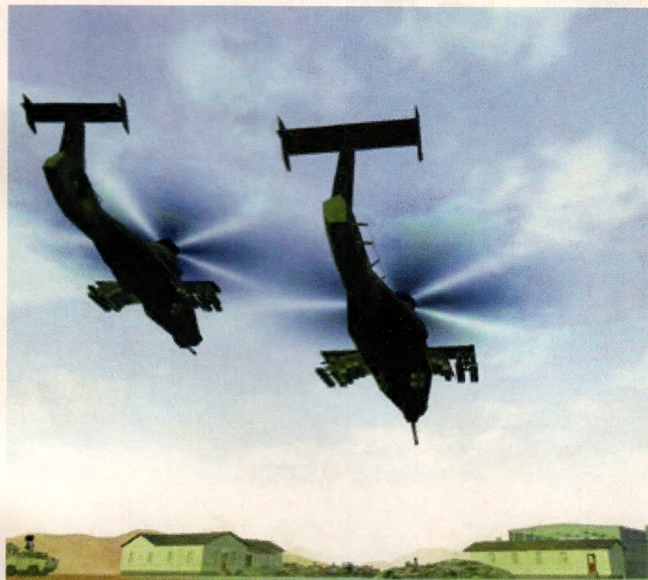
MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Konstig magi i vacker 3D.



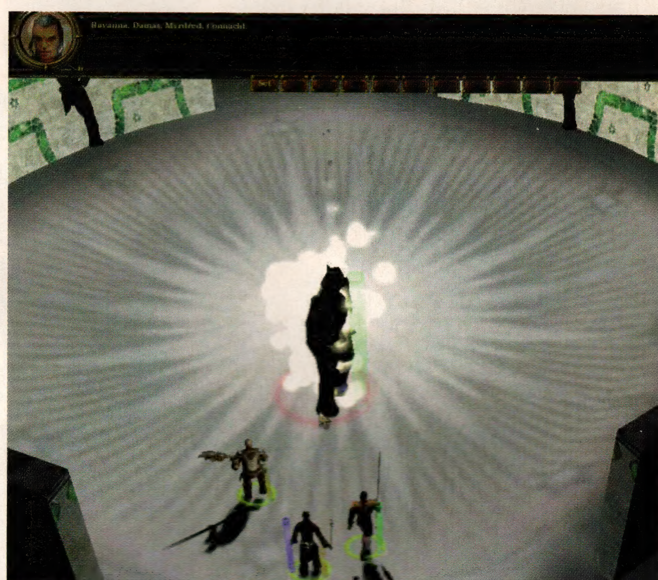
COMANCHE 4

Explosiv action i kantig helikopter.



MYTH III: THE WOLF AGE

Det senaste i den blodiga strategiserien.





NEW YORK RACE
Wanadoo
PII 300, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort

Det här är det senaste från franska programhuset Kalisto. Spelet bygger på biljaktssekvensen från Luc Bessons The Fifth Element. I denna demoversion får du prova på första nivån i spelet där du rattar Korben Dallas flygande taxi. Dyk för högre hastighet.

KONTROLLER:
S - öka hastighet
X - sänk hastighet
Piltangenter - styrkontroller
Blanksteg - använd power ups

PATRICIAN II
Infogrames
PII, 350, 64 Mb RAM

Prova på denna demoversion av detta unika medeltida handelsspel. Det är en intelligent blandning av byggnation, krig och ekonomi. Du måste vara mycket noggrann och hushålla med resurserna för att lyckas i Patrician II.

SID MEIER'S SIM GOLF
Electronic Arts
P II 300, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-kort

Sid Meier må vara en strategiexpert men hur är hans golfkunskaper egentligen? Som golf-fanatiker kan du ta reda på detta när du spelar igenom denna golfsimulator. Kolla även in Theme packen som finns på B-skivan.

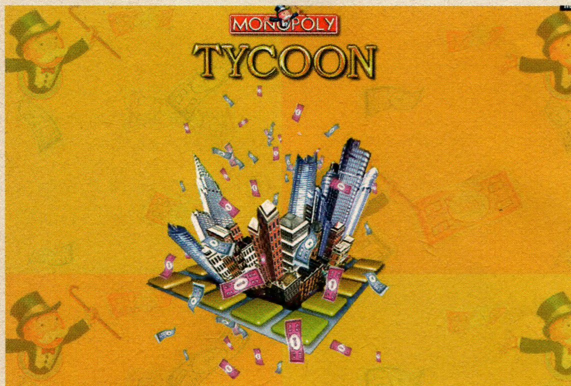
STAR MONKEY
Small Rockets
PII, 300, 64 Mb RAM

Star Monkey är ett fantastiskt detaljerat spel i sann shoot-'em up anda. Jag undrar över hur många av er som kommer ihåg nöjet med denna spelgenre så jag råder er att installera och fräscha upp minnet.

KONTROLLER
W/S - upp/ned
A/D - vänster/höger
C/V/X - använd olika power ups
Z/blanksteg - eld

MONOPOLY TYCOON
Infogrames
P 233, 64 Mb RAM, DirectX

Här kommer en annorlunda version av det klassiska brädspelet. I den här demoversionen av *Monopoly Tycoon* får du möjlighet att prova på ett scenario och lära dig grunderna om de huvudsakliga funktionerna och koncepten i världens första tävlingsbetonade *Sim*-spel. I det scenario som finns i demoversionen gäller det att sälja ett visst antal varor i de affärer som du bygger. Speltiden för demoversionen tar slut efter den fjärde dagen, vilket bör ge dig tillräckligt med tid för att klara av utmaningen. I det här demoprogrammet får du ett litet smakprov på den stora variation som finns i den fullständiga versionen av spelet.

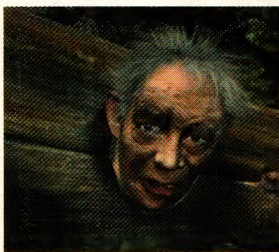


MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC
Virgin Interactive
PII 266, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort

Nu kan du testa demot på den snart kommande magibaserade RPGn. Du tar dig rollen som en grabb som blivit placerad i en värld där gränsen mellan gott och ont blivit suddig.



KONTROLLER:
VMK - välj
HMK - action
P - pause
Esc - avsluta



STRONGHOLD
Take 2
P2, 266, 32 Mb RAM

Stronghold är spelet som låter dig bygga mastodontborgar och sedan försvara dem från belägring. Demot innehåller två uppdrag och en tutorial som man bör spela för att kunna komma in i spelet snabbare. I genomgången finns det möjlighet att hoppa över delar som du redan känner till. Vi rekommenderar att man spelar Economic mission minst en gång innan man ger sig på Combat. Detta för att lära sig hantera borgens ekonomiska resurser vilket är en grundförutsättning för att kunna behålla sin borg.

SUPER BUBBLE POP
Softwrap
PII 233, 32 Mb RAM, 8Mb 3D-kort

Även denna månad har vi med en titel från Softwrap. Skillnaden mellan dessa demos och de andra är att här ligger begränsningen i hur länge man kan spela spelet i stället för att man tex bara kan spela ett antal nivåer. Många kommer kanske känna igen spelgenren när de spelar *Super Bubble Pop*. I grunden påminner det om *Bust A Move* som vi haft med tidigare på CD Gamer. Det gäller att skjuta ner bollarna med egna färgade bollar. Bollarna försvinner dock endast när de är tre eller fler. En av de stora skillnaderna från liknande spel är att här kan kulorna hamna på höjden också. Alltså en tredje dimension att ta hänsyn till. Spelet går att spela fullt ut i 7 dagar. Därefter går det att köpa det för $14,95.

SHAREWARE

FREESTRIKE
FreeStrike är en ett enkelt men underhållande shoot-'em up-spel.

GJ CHUCKY EGG
Japp det stämmer. Det är *Chucky Egg* och det är precis som på Commodore 64.
En plattformsklassiker där det gäller att hämta alla äggen och se upp för hönorna. Jag är dock fortfarande lika förundrad över hur man kan trilla ner och dö för att man råkade stöta emot en höna.

GREENFACE
GreenFace bygger också på en gammal spelklassiker nämligen BoulderDash. Här plockar man dock bort olika kretsar istället för diamanter och sand.

KYODAI MAHJONGG
Detta spelet innehåller inte bara det traditionella Mahjongg utan här finns även varianter som memory, shanghai etc.

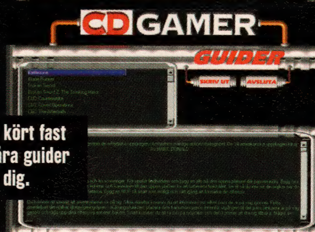
WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

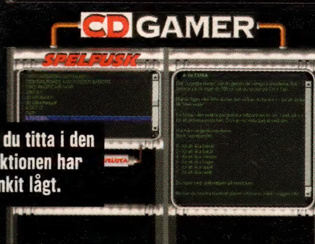
Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. T ex om menyprogrammet inte startar. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva men kan inte svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

CD GAMER B

AQUANOX

Fishtank Interactive
P II 350, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort

Detta högst orealistiska ubåtsspel ligger långt ifrån de vanliga ubåtssimulatorerna. Här erbjuds istället ordentligt med explosioner och förödelse. Bakgrunden är att mänskligheten har fått flytta ner under vattenytan efter en katastrof på jorden. Denna värld som kallas för Aqua har dock också drabbats av ondska och det är där du kommer in i bilden.

KONTROLLER:
W/A/S/D - förflyttning
Mus - vy
VMK - eld

MASTER RALLYE

Microids
P 450, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort

Eftersom rallyspelande är bland det roligaste vi vet här på redaktionen så är vi extra glada att kunna ha med ett demo på *Master Rallye*. Detta skiljer sig en del från andra bilspel genom att det finns större utrymme för att sladda och ta egna vägar. Man är m a o inte låst till vägen som körbana. Demot innehåller två bilar och två banor.

KONTROLLER:
A - accelerera
Z - bromsa
Vänster/höger pil - vänster/höger
X - handbroms
Blanksteg - signalhorn
Delete - byt vy
R - bärga bil
Pil upp/ner - växla upp/ner
Esc - paus

COMANCHE 4

Novalogic
PII 450, 128Mb RAM, AGP 4X-grafikkort.

Äntligen kan vi presentera ett demo på Novalogics *Comanche 4*. I detta demo får du spela ett singeluppdrag där du bl a ska hjälpa landstigningstrupper att utföra en attack mot ett fartyg.



NHL 2002

Electronic Arts
PII 300, 32 Mb RAM, 3D-kort

Här kommer årets version av NHL från EA. I demot kan du spela som Colorado Avalanche eller Pittsburgh Penguins.

KONTROLLER:
Spelare med puck
C - pass/face off
Blanksteg - skott
X - speed burst
Z - deke

Spelare utan puck
C - växla spelare
X - speed burst/body check
Blanksteg - hook/blockering
Z - tackling

SOUL REAVER 2

Eidos Interactive
PII 350, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort

KONTROLLER:
Vänster shift - framåt
X - action
C - heavy attack
D - devour soul
Mus - vy

STAR TREK: ARMADA II

Activision
PII 300, 64 Mb RAM

Armada II är ett RTS som tar plats i Next Generation-universumet. Det går att spela både singel och multiplayer i demot.

MYTH III: THE WOLF AGE

Godgames **(single)**
PII 400, 96 Mb RAM, 3D-kort

I förra numret av PC Gamer hade vi med ett multiplayer demo av *Myth III* och nu kan vi erbjuda er en singel version. *Myth III* är ett realtidsstrategispel där kampen om det goda och onda står på spel.



PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Alla patchar och tillbehör återfinns med hjälp av Utforskaren.

DEUS EX

Patch 1112fm
SDK 1112f
Den senaste patchen och SDKn för spelet.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Patch 1.09b
Den senaste uppdateringen

SID MEIER'S SIM GOLF

ThemePack
Detta är ett tillägg till demot som finns med på A-skivan.

SKÖNHETEN SITTER INTE I SKALET

nyhet

usringningar 071-76 04 02

Varning: För mycket porrsurfning - Kod: 10003
Skicka en orgasm (kvinna) - Kod: 10021
Snuskig kvinnlig granne vet precis vad ni gör, har prylar som gör det roligare - Kod: 11004
Tjej som så gärna vill ligga med dig. Men du såg henne inte ikväll heller... - Kod: 11021
Ångest: Tjej som hade mysigt med dig igår. Ring om du känner för mer snuskigt bus! - Kod: 11023
Skumma Leffe lämnar grejerna bakom Obs i Fittja - Kod: 11028
Automatisk: Avloppsservice - avlopp ledas i vattenkranar imorgon - Kod: 12001
Automatisk: Rösta med din mobiltelefon! - Kod: 12002
Automatisk: Energidepartementet ber dig skruva ner volymen på TV'n - Kod: 12003
Förvirrad tant: Är det Dr Gottlieb? Ge mig fler piller! - Kod: 12004
Arga grannen ovanför vet precis vad ni håller på med. Snusk! - Kod: 12005
Stockholm: Tävling, ta dig till Odenplan på tid, vinn 150.000! - Kod: 12006
Lönekontoret upptäcker att du fick sparken för nästan ett år sedan - Kod: 12007
Automatisk: Mobiloperatören - repetera sifferkod rätt eller få dyrare samtal - Kod: 12008
Sheraton Cairo confirmation of internet credit card booking, 2400 USD - Kod: 12010
Automatisk: Nya dokusåpan "Sista Skriket" kör röstprov efter tonen - Kod: 12011
Hyresvärden: Avstängd från tvättstugan pga snusk - Kod: 12012
Kenneln: Försiktigt med valpen, släng av rabies här... - Kod: 12014
Banken skrattar åt din låneansökan - Kod: 12017
Mobiloperatören testar hur snabbt du svarar. Trögt är dyrt... - Kod: 12018
Jag-ligger-med-din-fru sången - Kod: 12022
Sophämtaren skäller ut dig, kan inte knyta en påse! - Kod: 12021
Jag har sett bilderna på nätet - vilken kropp! - Kod: 12025
Avloppsservice: Avloppet avstängt imorgon, använd hink - Kod: 12026

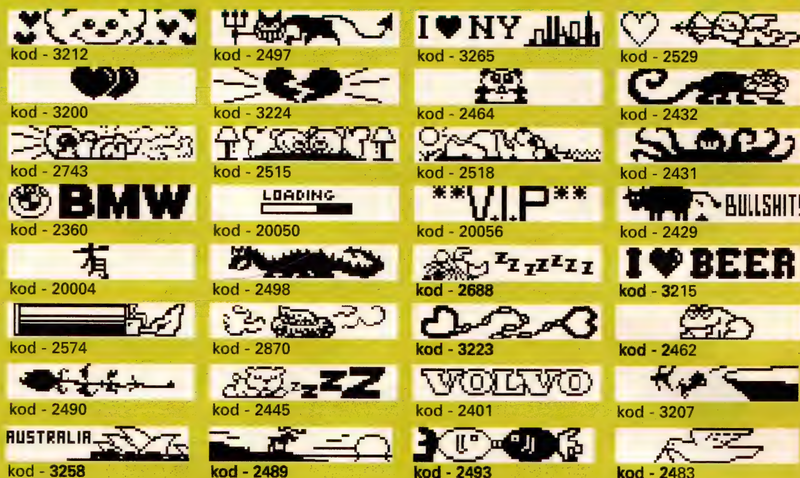
mta med polarna och skicka en busringning. När din polare svarar las meddelandet upp. **Fungerar till alla telefoner.** C:a-pris 20 kr*.

ingsignaler 071-62 11 19

lpren - Kod: 244
Jc - Kod:123
Bamse - Kod: 238
The good, the bad and the ugly - Kod: 2264
Mission Impossible - Kod: 2267
AC/DC-**Thunderstruck** - Kod: 193
Kylie Minogue-**Can't get you out of my head** - Kod: 359
Hemglass - Kod: 92
Afroman-**Because i got high** - Kod: 354
Nalle Puh - Kod: 147
Pokemon - Kod: 492
Champs-**Tequila** - Kod: 507
Expedition Robinson - Kod: 503
Baren - Kod: 504
Blue-**All Rise** - Kod: 74
Destinys child-**Bootylicious** - Kod: 315
Eve feat.Gwen Stephanie-**Let me blow your mind** - Kod: 149
Infinite Mass-**Bullet** - Kod: 25000
Björn Skifs-**New York city is waiting** - Kod: 25021
Du gamla du fria - Kod: 100
Daddy Dj-**Daddy Dj** - Kod: 241
Alfons Åberg - Kod: 2289
D12-**Purple hills** - Kod: 310
Benny Anderssons Orkester-**Hardangervidda** - Kod: 437
Lilleman-**Vart tog pappa vägen** - Kod: 365

gsignalerna fungerar på Nokia 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 0, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 9000i, 9110. C:a-pris 15 kr*.

Ikoner 071-62 11 19



Sätt **personlig prägel på din mobil** med en ny **ikon**. Fungerar på Nokia **3210**, 3310, 5110, 5130, **6110, 6130, 6150, 6210, 6250**, 7110, 8210, **8810, 88**50 och 9110. C:a-pris 15 kr*.

Bildmeddelanden 071-62 11 19



Bildmeddelanden kan skickas till Nokia 3210, 3310, 3330, 6210, 8210 och 8850 samt Ericsson T20e, T39, T29s och R520 (silver). Du kan inte skicka vidare ett mottaget bildmeddelande från en Ericsson-telefon. C:a-pris 15 kr*.

Horoskop, tarot och målbevakning 0713-20 000

Nu behöver du inte hålla reda på några koder för att beställa bland annat horoskop, tarot och målbevakning. Samtalet kostar 6,20 kr/min*. Fungerar till alla mobiler.

Sugen på en dejt?

Tjejer ring 08-50 20 60 40
Killar ring 071-28 88 82
(4,55 kr/min*)

LOVECHAT

PS Snuskar du dig så åker du ut.

Åldersgräns 18 år.



Det här är bara en del av inpocs stora utbud. Fler kul tjänster hittar du på www.inpoc.se. Har du några frågor ring kundtjänst på 08-412 63 00.
* Exklusive mobiltaxa.

INPOC . BOX 3313 . 103 66 STOCKHOLM

inpoc

IGI 2: MERCENARY FORCE

I'm Going In, ett av de snyggare spelen när det kom, men handikappat av ett korkat sparsystem.

Av MATS NYLUND



Nä, stoppa undan kniven, det där ser otäckt ut.

PROFIL

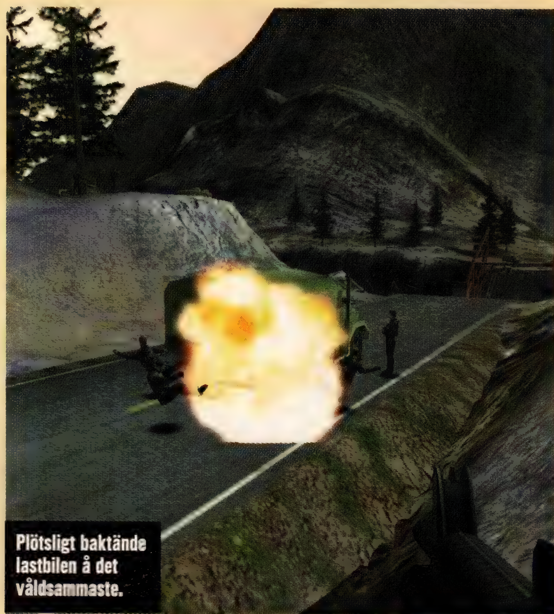
INNERLOOP
Land Norge
Grundat 1996
Antal 22
www.innerloop.com

Innerloop är kanske inte så kända bland den stora allmänheten, och mycket av det beror på att de inte åstadkommit några större hits förrän *Project IGI* kom. Just nu jobbas det för högtryck på *IGI 2* samt ett eller två topphemliga projekt som vi förstås rapporterar så fort vi hör ett enda knyst om.

Tidigare spel
Project IGI, Joint Strike Fighter, Extreme Sports.

PROJECT: ***IGI - I'm Going In*, som det hette, var ett mycket snyggt spel som var baserat på en simulatormotor, vilket lät dig se flera kilometer i spelet. Bara *Delta Force* hade då lyckats åstadkomma något liknande, och *IGI* var dessutom polygonbaserat, samt förbaskat kul. Enda problemet var att det inte fanns någon sparfunktion. Dog du under den sista millisekunden av ett flera timmar långt uppdrag var det bara att börja om från början igen.**

Kanske det första Codemasters gick ut med när det gäller *IGI 2: Mercenary Force*, som uppföljaren originellt nog döpts till, var att det kommer att finnas en sparfunktion mitt i uppdragen. Dock kommer den att vara begränsat på ett nytt och aldrig tidigare skådat vis för att bibehålla den spänning det faktiskt gav att bara ha en enda chans hela tiden. Riktigt hur de löst detta vet vi inte, men det kan i alla fall inte vara lika frustrerande som originalets lösning.



Plötsligt baktände lastbilen å det våldsammaste.

Man har såvitt vi kan lista ut behållit det mesta av det som gjorde *IGI* så bra, realistiska vapenmodeller som faktiskt kan skjuta igenom någon enstaka trädörr, exotiska miljöer i snygg 3D och givetvis en liknande spelmotor så att du fortfarande kan sätta en kula i en vakts mössmärke från tre kilometers avstånd i snöstorm. Om du fixar det, vill säga. Vapnen kommer förstås att fungera rätt likt sina verkliga förebilder så att man till exempel måste ladda om ofta, vilket tar tid, så lägg omladdningsknappen nära ena fingret, du kommer att behöva den igen.

> **"DU KAN FORTFARANDE SÄTTA EN KULA I EN VAKTS MÖSSMÄRKE FRÅN TRE KILOMETERS HÅLL I SNÖSTORM."**

En bro. Stor, röd och snart förvandlad till plockepinn om vi har något att säga till om.

BERÄKNAT RELEASEDATUM VÅREN 2002

Hittills har vi inte sett mycket av själva spelet, men de få scener som avslöjats inkluderar en som påminner rätt mycket om *Soldier of Fortune 2*. Du flyger vid ett tillfälle som passagerare i en helikopter och tar över en kulspruta för att peppra kolonner med fientliga fordon. Detta tillhör dock undantagen, du kommer inte att kunna använda några fordon själv, och dina allierade kommer mest att synas på håll eller höra av sig via radion. Precis som i ettan ska du vinna hela kriget själv, men det är ju litet av poängen med detta spel.

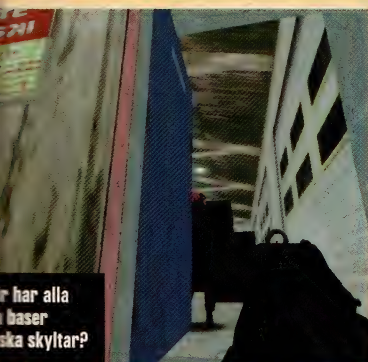
Vi har sparat det bästa till sist. *IGI 2* kommer att ha ett gigantiskt multiplayerstöd, med stora kartor, massor av prylar och vapen samt ett pengasystem i stil med *Counter-Strike* men ännu mer avancerat. Det kostar till exempel pengar att komma tillbaka om du dör, men mindre ju längre du väntar. *IGI 2* verkar med andra ord kunna bli allt det som *IGI* kunde ha varit.

■ **Vi recenserar spelet så fort vi lägger vantarna på en kopia.**

■ **Genre** Förstapersons-shooter
■ **Utvecklare** Innerloop
■ **Utgivare** Codemasters

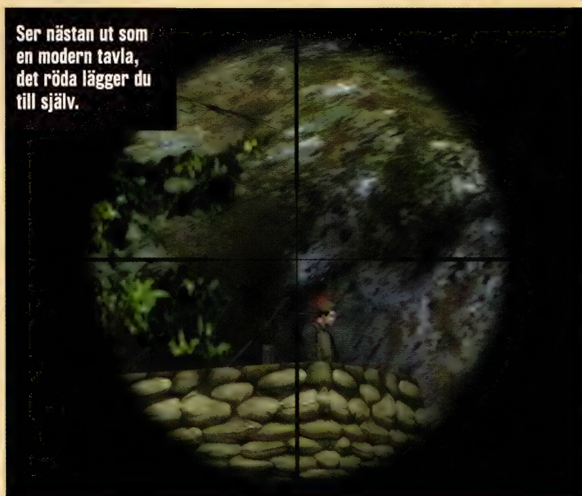
IGI 2 PEPPRAR ALLT MOTSTÅND DÄRFÖR ATT...

■ Det är som originalet, fast bättre
■ AI:n är helt ny och mycket smartare
■ Multiplayer-läget blir enormt och originellt
■ Vi gillar kikarsikten



...r har alla ...baser ...ska skyltar?





Ser nästan ut som en modern tavla, det röda lägger du till själv.

I FOKUS GLOBETROTTER

***IGI* hade en enda kampanj som utspelade sig i diverse vintriga delar av Ryssland. Nu kommer du att få resa betydligt mer, till exotiska ställen som Afrika, Kina, Östeuropa och Säffle. Ja OK, vi hittade kanske på det där med Afrika. Alla dessa miljöer kommer att vara modellerade i snygg och framförallt mäktigt stor 3D med hårda berg, mjuka kullar och, ööhhmm, sandiga öknar. Plocka fram luftgeväret och öva upp dina sniper-skillz nu, innan det är för sent.**



Helikopterskytt, roligare än på Gröna Lunds skjutbana.



Utsikt över Jumbo Center i Playa Ingles, Kanarieöarna. Var är spriten?

ESCAPE FROM ALCATRAZ

När de förbjöd flickvänsbesök rann bägaren över.

Av TIM STONE

PROFIL

PHILOS LABS
Land Ungern
Grundat 1995
Antal 80

www.philoslabs.com

Innan de rekryterade programmerarna bakom det klassiska Amiga-RPG:t *Perihelion* 1997, så tjänade Philos sina pengar på att designa grafik för reklaminslag. Deras första PC-projekt, *Theocracy*, lämnades vid altaret 1998 av problemdrabbade utgivaren Interactive Magic. Efter några större omarbetningar släpptes det av Ubi Soft förra året. Aktuella projekt inkluderar *Imperium Galactica III* och en mängd utbildningsprogram på tyska med en kille vid namn Tim Z (Jo, det är sant).

Tidigare spel
Theocracy

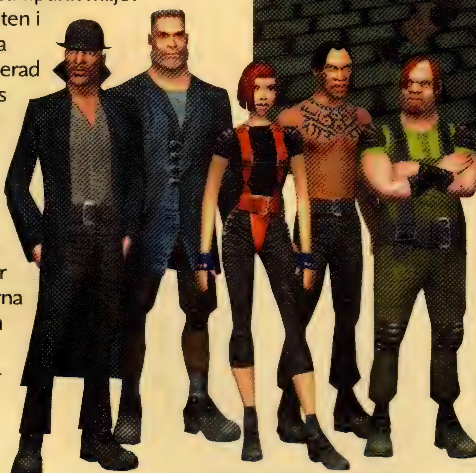
BERÄKNAT RELEASEDATUM FEBRUARI 2002

TRE hälsosamma mål om dagen, gratis biljard och ping-pong, TV i varje cell (och vissa av innevånarna i dessa är någorlunda attraktiva) – Är det konstigt att vi höjde förvånat på ögonbrynen när de smått vansinniga ungrarna på Philos Labs högg tag i oss nere i källaren och med gulaschluktande andedräkt föreslog att vi skulle bryta oss ut?

Faktum är att pojkarna från Budapest rekryterade folk för en serie hemliga flykter från sju påhittade straffanstalter som ligger spridda över en dystopi som påminner om någon slags Orwellsk steampunk-miljö. Eftersom den smått kända anstalten i titeln bara förekommer i ett enda uppdrag, och då i kraftigt modifierad form, så kan kanske de bland oss som sett fram emot att dela cell med riktiga hyresgäster som Al Capone och "Machine Gun" Kelly, kanske ursäktas en liten irriterad pannrynkning.



Om Frank skulle få ihop sin jättekatapult var han tvungen att stjäla hängslen från minst 50 vakter.



Slopandet av den historiska biten innebar att Antal Ruttmayer och resten av de kreativa styrkorna på Philos befriades från fotjärnen som kommer med klassiska stereotyper. De fem spelbara karaktärerna inkluderar en blåsrörsviftande shaman, en plommonstopsförsedd illusionist och en kille med snabba repliker vid namn Fletch. OK, det är bara två av ovanstående som är sanna. En mekaniker, en soldat och en kvinnlig tjuv utgör resten av flyktkommitén varav max tre dyker upp i samma uppdrag.

Likt sina Nazi-knäppande kollegor i *Commandos 2*, så har varje fånge sin egen lilla gimmick. Förutom de vanliga tricken som förförelse, distraktion och förstörelse så finns det många nya färdigheter, som t ex soldatens förmåga att spela död och illusionistens papegojlika begåvning när det gäller att härma ljud. Det här indikerar en fräsch och inte så lättvindig attityd till dödande. Att döda en plit är oftast en desperat sista utväg snarare än något man planerar.

Intressant nog så har vakterna också sina egna personligheter och färdigheter. "Mr Mackay" kanske är en örnögd gammal skarping, medan hans kollega "Mr Barrowclough" är aningen mer avslappnad och mindre observant. Även om det finns möjlighet att iaktta mer avlägsna delar av kartan så finns det inget som visar åt vilket håll vakterna tittar eller hur långt de ser (som i *Commandos*). Istället måste man som fånge bedöma sina väktare genom att hålla koll på dem eller tala med andra fångar.

"EN FRÄSCH OCH INTE SÅ LÄTTVINDIG ATTITYD TILL DÖDANDE... ATT DÖDA EN PLIT ÄR OFTAST EN DESPERAT SISTA UTVÄG."



De har uppenbarligen flytt allihop. Klart som vatten.

När tentakler av sjukligt gul dimma driver genom bakgårdar och gränder i den konverterade läskedrycksfabriken eller monsunregnet trummar på plåttaken i träsklägret, så brummar ungrarnas omtalade 3D-motor som en av de många oljesprutande, ångvisslande maskiner som är rikligt spridda över nivåerna. Nattscener som är dynamiskt upplysta av osäkert flimrande taklampor inbjuder karaktärer som t ex den skuggälskande tjuven till att lämna sin trygga bädd och ge sig ut på upptäcktsfärd. Även om några texturer ska putsas upp en aning innan releasedatumet så utsöndrar *Alcatraz* redan mer atmosfär än en svårt läckande ballong. Flera olika flyktvägar och vakter vars beteende förändras beroende på det dynamiska beteendebetyget som varje karaktär har, borde hålla ner den direkta vansinnigheten en smula. Dessutom så måste du använda en del nya taktiker, inklusive medvetna inbrytningar för att få tillgång till andra fångblock.

Philos tänker klättra över muren tidigt 2002, vilket ger oss precis tillräckligt med tid för att konstruera ett 20-sitsigt, pedaldrivet flygplan av biljardköer, porrtidningar och öronvax nere i slöjdverkstaden.

■ **Recension kommer under året.**

- **Genre** Realtidsstrategi
- **Utvecklare** Philos Labs
- **Utgivare** CDV

ALCATRAZ KOMMER ATT KASTA NYCKELN DÄRFÖR ATT...

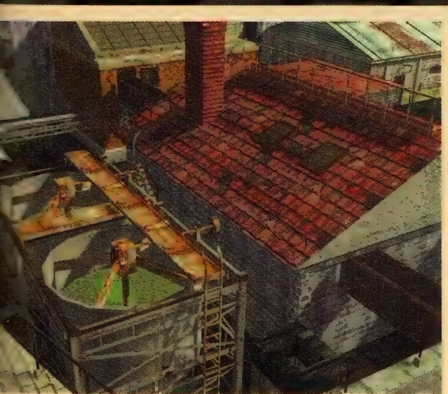
- Det är *Commandos* med fångar i full 3D.
- Alla plitar har olika personligheter.
- Det är avdelning H-Z.
- Under glasyren och körsbären finns en motorsåg.







Alcatraz ambitiösa kamerasystem håller fortfarande på att utprovas.







Det ser kanske ut som en scen från *Myst*, men det är det inte så ni kan sluta skrika nu.

I FOKUS KLACKARNA I TAKET

De felstavade plakaten, glada tegelstenskastandet och ogenerade moonandet i en protest på fängelsetaket är kära traditioner i straffsystemet. Philos har kanske missat något här, med sitt otäckt geniala sätt att ta bort taken från byggnader när du närmar dig. Det är klart att den här mekanismen betyder att du får långa obrutna kameraåkningar i Hollywoodstil och den hindrar dig också från att av misstag snubbla in i rum fulla av irriterade och batongviftande vakter.



PROJECT NOMADS

Varje moln har en silverkant, som jänkarna säger. I det här fallet är det dock ett stort och elakt svävande slagskepp med en massiv magisk arsenal. **Av JIM ROSSIGNOL**

PROFIL

RADON LABS
Land Tyskland
Grundat 1998
Antal 17
www.radonlabs.de

Radon Labs grundades i Berlin av Gerd Hahn, en producent som tidigare jobbat för ett europeiskt animeringsföretag. De är männen och kvinnorna bakom det strategiska action-spelet *Urban Assault* som distribuerades av Microsoft. Det fick aldrig riktigt den uppskattning det kanske förtjänade, men som tur var så sålde det hyfsat. *Nomads* blir deras första stora titel sedan dess.

Tidigare spel
Urban Assault

DET händer, mycket sällan, att något strålande vackert seglar in i ditt liv. Normalt så är livet så fullt av rutin, så begränsat av samma gamla fyra väggar, av samma bleka ljus, samma ord som sägs om och om igen, att när en sådan skönhet dyker upp så känns det nästan som att få en rejäl smäll. Nervändar exploderar i en miljon mikroskopiska reaktioner, pupillerna vidgar sig och hjärtat slår en aning snabbare. Det här är anledningen till att så många människor blir kära vid första ögonkastet och det är också anledningen till att Project Nomads vann "Game of the Show" första gången det visades, nämligen på ECTS-showen förra året. Det var så oväntat, så omedelbart tilldragande och innehöll så många episka möjligheter att folk inte kunde låta bli att tala om det, och i slutändan falla för det.



Glimrande explosioner kan vara magiska eller mer prosaiska attacker.

Nomads, som du kan se från dessa bilder, är ett häpnadsväckande vackert barn av den tredje GeForce-generationen. Idén är också fängslande och fångar fantasin: planeten har splittrats, vilket bara lämnade kvar enstaka fragment till öar som driver runt i atmosfären. Överlevande magi-ingenjörer måste göra vad de kan med de begränsade resurser de har, genom att samla in dem, försvara dem, utveckla dem och förvandla ganska mycket av dem till gigantiska flygande befästa städer.

Det finns en mängd flygande fordon och magiska killar som springer runt och åstadkommer allsköns flygande trubbel. Öar slåss med varandra där de flyter runt i ett permanent slag om herraväldet i skyn. Det här kommer att utsträckas över en lång singelspelar-upplevelse med massor av atmosfär och story. Dessutom kommer du att få multiplayer-krig där du kan slåss med andra över LAN eller Internet med ditt magnifika flygande fort.

"IDÉN FÅNGAR FANTASIN: PLANETEN HAR SPLITTRATS OCH ALLT SOM ÄR KVAR ÄR FRAGMENT TILL ÖAR SOM FLYTER I ATMOSFÄREN."



En stor del av ön tas upp av de fabriker som understödjer dina militära styrkor.

BERÄKNAT RELEASEDATUM HÖSTEN 2002

Berlin-baserade utvecklarna Radon Labs har utvecklat sin egen spelmotor för att driva detta spel, kallad "the Nebula Device Engine". Den ser redan ganska imponerande ut, speciellt som den tillåter dig att se runt 20 km för att möjliggöra de episka syner som uppstår i en värld som enbart består av luft. Men teamet tänker inte bli motorutveckare som Id, Epic eller Lithtech; istället släpper de verktygen fria så att vem som helst som vill kan skapa ett spel med Nebula-motorn. Resonemanget är att om man har tusentals entusiastiska kodare och spelare som provar och utvärderar motorn så blir programmerings- och buggletarprocessen mycket snabbare. Det här betyder att spelen som baseras på motorn, som *Nomads*, kommer att ha fördelen av en mycket större utvecklarbas än bara Radon Labs själva.

Så hur kommer *Nomads* att klara sig i slutstriden? Vi är litet oroliga för att den där underbara grafiken ska upplösas bara för att avslöja att det spel vi alla fallit som furor för i själva verket är ett halvtaskigt jobb med en story grund som en barnpool. Vi hoppas vi har fel, eftersom visioner som den här är allt som hindrar PC-marknaden från att drunka i sin egen trista vanlighet. Det finns så mycket som Radon Labs kan göra, och vi håller tummarna för dem. Gör det ni också.

■ **Mer om detta under året.** PCG

- **Genre** Realtidsstrategi
- **Utvecklare** Radon Labs
- **Utgivare** CDV

NOMADS ÄR FRITT SOM EN FLYGANDE DEMON EFTERSOM...

- Du får styra ditt eget flygande fort.
- Magi och teknologi tillsammans ger balla vapen.
- Det är helt enkelt osannolikt snyggt.
- Det har nästan för många knäppa inslag.

Den här killen är din trollande ingenjör. Frågan är varför han ha en spelkonsol på ryggen.


Rökning var förbjuden i tornen, men det struntade de i.

I FOKUS FLYGANDE HJÄLTAR

Det här spelet påminner rätt mycket om ett annat mysko europeiskt spel: *Flying Heroes*, från Illusion Softworks. Båda har sin egen unika idé både när det gäller utveckling och hur designen ser ut. I *Nomads* så spelar du som en magi-ingenjör som kombinerar både mekaniska färdigheter och magiska krafter för att skapa fabriker och vapen för dina flygande öar. Du kommer att kunna ta över alla möjliga delar av spelet, vilket ger det rollspelselement såväl som RTS-drag. Underbara grejor, detta.


Knäppa flygmaskiner är oumbärliga för spaning och strid.


Det går snabbare att flyga mellan öarna än att flytta dem närmare varandra.

MAGIC: THE GATHERING ONLINE



Hela jordens magiker samlas till mIRC-konferens

Av DANIEL AGORANDER

PROFIL

LEAPING LIZARD
Land USA
Grundat 1994
Antal 8
www.lplizard.com

Leaping Lizard är ett litet gäng utvecklare som kanske inte synts till i gräddan av utvecklarföretag, men att de passar för rollen som utvecklare av det här spelet är det ingen tvekan om: Nathan Sherman (titulerad "Associate Brand Manager" för Magic) nämner Leaping Lizard som ett av de större hoten för deras egna utvecklare på de större turneringarna...

Tidigare spel
Game Magic, Centipede, Monopoly Casino, Raiders





Massor av kort finns med, alla med vackra originalbilder.

Ib Halvhjärta tittade nedför de sluttande, snötäckta bergsväggarna. Vinkeln var brant, skidorna vallade, långt där nere vandrade fienden ovetandes om Ibs närvaro. Allt var färdigt för anfall. Lustfyllt hojtande kastade han sig så ut från sin utsiktsplats och närmade sig i hiskelig fart en avsats. Den hade Ib inte räknat med. Vilt skrikande flyger Ib ut i den kalla luften, men skriken omvandlas snart till skratt då Ib upptäcker att han kommer att landa mitt ibland fienden.

Ingressen är inspirerad av kortet "Goblin Ski Patrol", ett kort ur Ice-Age-serien. Och ja, Goblinen dör om man gör så med den, men den får åtminstone flygförmåga och offensiv bonus vid just det tillfället...

Nu kommer tyvärr inte just den smått uråldriga serien att inkluderas i den kommande Online-versionen av detta populära kortspel, men det spelar inte så stor roll. Det kommer ändå att finnas tusentals olika varelser, besvärjelser, effekter och annat smått och gott för den blivande magikern att använda sig av i strider, med mer utvecklade regler än de som existerade vid den tiden då Goblin Ski Patrol var ett nytt kort.

Online-versionen kan enklast förklaras som en digital konvertering av det redan befintliga kortspelet, vilket innebär att allt kommer att vara som det är i originalformatet, fast på skärm. Dock kommer det också att finnas massvis med verktyg för att testa kortleken, och ingen kommer att behöva lämna sin älskade datorskärm för att komma åt spelare eller nya kort. Dessutom kommer det att finnas rikligt med officiella tävlingar och turneringar, och med ett enkelt tryck på musknappen kommer man att kunna se efter var man ligger på världsrankingen. Inte en helt tokig idé, men frågan är om fanatiska Magic-spelare kommer att tycka att det är värt pengarna att sitta med ett datorspel när man redan spenderat mycket tid och pengar på originalet. Jag tror de kommer att gilla det, fanatiker är ju alltid fanatiker. Och för oss vanliga dödliga är det ju alltid trevligt att kunna hitta fler spelare, fler kort att välja mellan, och förhoppningsvis billigare priser för korten. Papperskorten är som bekant inte speciellt billiga, och de mest sällsynta kan ofta säljas för flera tusenlappar. Så för den med lite svagare ekonomi (eller mer ekonomisk läggning för den delen) bör datorspelet kunna bli en mycket mer attraktiv lösning på behovet av magiska dueller.

"PAPPERSKORTEN ÄR SOM BEKANT INTE SPECIELLT BILLIGA, OCH DE MEST SÄLLSYNTA KAN OFTA SÄLJAS FÖR FLERA TUSENLAPPAR."

BERÄKNAT RELEASEDATUM APRIL 2002

Spelet går i skrivande stund igenom rigorösa beta-tester inför en release som enligt Wizards pressrelease inte är att vänta tidigare än andra kvartalet i år. Spelet bör när detta går i tryck ha fått en dedikerad hemsida, leta på www.wizard.com om ni är intresserade. PCG



- **Genre** Strategi
- **Utveckare** Leaping Lizard Software
- **Utgivare** Wizards of the Coast

MAGIC ONLINE TROLLAR BORT DIG GENOM ATT...

- Vara kortspelet fanatiskt troget
- Det alltid kommer att finnas någon att spela med
- Erbjuda massor med turneringar och rankinglistor
- Ha nio Green Squirrel tokens med +2/+2

Nördar på spel-konferens, i fantasy-stil.







I FOKUS GAMERBARNDOM I MAGINS UTGIFTSTÄTA TECKEN



Färdas till fjärran virtuella länder och... öh... spela kort.

Innan jag som liten hade fått chansen att spela mer multiplayer än Nibbles i *Qbasic* och diverse split-screen-spel på Amiga, hade jag välkomnats av kortspelandets underbara värld. Och här snackar vi inte en naiv kärlek till "Svälta räv", utan om *Magic: the Gathering*. Detta är ett kortspel som visserligen var väldigt dyrt för en ung och fortfarande korthårig Agorander, men som ändå tog över alla raster och lediga stunder. Är det kanske snart dags att återigen ge sig in i kortsamlandet? Den som lever får se.



DARK AGE OF CAMELOT

Spelet som kommer att testa antalet sätt att stava till "1anz3lo77" till bristningsgränsen.

Av STEVE BROWN

PROFIL

MYTHIC
Land USA
Grundat 1995
Antal 76
www.darkageofcamelot.com

Grundat av Mark Jacobs och Robert Denton. Mythic har redan haft rätt stort inflytande när det gäller onlinespel. *Dragon's Gate* är till exempel ett av de långvarigaste online-RPGna.

Tidigare spel
Spellbinder: The Nexus Conflict, Aliens Online, Silent Death Online, Rolemaster: Magestorm, Darkness Falls, Darkness Falls: The Crusade, Starship Troopers: Battlespace, Splatterball, Godzilla Online och *Dragons Gate.*

NU när fler och fler Massiva Multiplayer-titlar pumpas ut på nätet som träullsisolering in i en nybyggd vägg, så börjar vi märka att det kanske inte är fullt så oändligt stort som vi trott. De flesta fantasy-, krigs- och rymdidéerna är redan upptagna, så det är inte så märkligt att Mythic Entertainment har skapat ganska mycket uppmärksamhet med sin variant på Arthur-legenden, hittills helt unik inom genren.

Dark Age of Camelot utspelar sig under en tid efter Arthurs död, då landet utan kung återigen förfaller till kaos och konflikter och onda krafter smyger sig in igen genom de sprickor som uppstått mellan de krigande fraktionerna. Även om det handlar om Arthurs sönderfallande rike Albion så vore det dumt att anta att spelet är helt och hållet baserat på de legendariska britterna från sagan. I spelets universum finns det tre världar, med Midgård och Hibernia vilka introducerar nordisk respektive keltisk mytologi i spelet, medan Albion har lånat mängder av stoff från hela Arthur-legenden, allt från tidiga romantiska böcker till moderna texter och filmer, så har man lagt till ytterligare en dimension genom att använda material från den nordiska Eddan och irländska folksagor. Det finns en slags avslappnad hängivenhet till dessa legender här, vilket ska leda till ett spel som är både lätt att sätta sig in i och att känna igen sig i, för en så bred publik som möjligt. De som håller stenhårt på realism (och huruvida orcher har skägg. – *Red.*) får bita sig i läppen och försöka ta det lugnt.

Spelare kommer att tillåtas fyra karaktärer i *DaoC*, men alla måste tillhöra samma värld – antingen Albion, Midgård eller Hibernia. Beroende på vilken värld du väljer så kommer din persona att ha olika specialiserade stridstekniker och magiska förmågor som alla är baserade på mytologin. Världarna kommer också att ha en varierad geografi. Albion är fullt av mjukt rundade gräsbevuxna kullar, Hibernia är proppfullt av magiska monster i täta skogar och Midgård är ett land med mörka tallar och isbelagda fjordar. Varje värld har ett "heligt" centrum där man lagrar unika reliker och eftersom *DaoC* fokuserar så hårt på PvP, det till säga spelare mot spelare (men bara mellan världarna) så kommer försvaret och den eventuella plundringen av dessa att spela en stor roll i många uppdrag. Relikerna ger extra kraft till strids- och magifärdigheter när de befinner sig i din världs tempel, så de kommer att bli enormt eftertraktade saker. Andra uppdrag kommer t ex att bli att hitta försvunna reliker som för tillfället inte tillhör någon av världarna. Dessa kommer att hållas varierade genom ett system med slumpmässig uppdragsgenerering i flera steg. Uppdragen kommer att bli ett bra alternativ till det vanliga monsterbankandet när det gäller att stiga i erfarenhet och nivåer.


Lancelot hoppades innerligt att ingen på festen skulle ha en likadan klänning.

"UPPDRAG KOMMER ATT VARA ETT BRA SÄTT ATT FÅ MER ERFARENHET OCH STIGA I NIVÅERNA, ISTÄLLET FÖR ATT BARA KROSSA MONSTER."


PvP-strider funkar enbart mellan världarna, och är alltid lagbaserade.

BERÄKNAT RELEASEDATUM JANUARI 2002

DaoC använder en egen 3D-motor som har byggts upp utifrån den mer och mer populära (i alla fall i online-genren) NetImmerse-motorn. Den tillåter första- och tredjepersonsperspektiv, eller mer speciellt designade perspektiv med ett fritt kamerasystem. Karaktärsmodellerna, byggnaderna och landskapet ser ju faktiskt rejält avancerade ut och vi kan varmt rekommendera att du provar ditt system med det smakprov som finns ute, och förhoppningsvis kommer att vara med på nästa CD Gamer.

■ **Nästa nummer kan vi komma att ha en recension på spelet.**

- **Genre** MMORPG
- **Utvecklare** Mythic Entertainment
- **Utgivare** Wanadoo

DAOC DRAR SVÄRDET UR STENEN DÄRFÖR ATT...

- Man satsar på ett rent PvP-stridssystem.
- Det är det enda MMORPGt baserat på Arthur-legenden.
- Intresset är redan enormt, särskilt i USA.
- Grafikmotorn är testad och ser extremt bra ut.


Vapnen och magin passar in i omgivningarna. Vi gissar att detta har med Tor att göra.


Mr. Spock i ett fantasyspel? Kan vara en alv också.


Glöm bara inte att äta regelbundet!


Legendariska gudar och monster dyker upp i spelet.


Nej inte dit, det ser för löjligt ut.


Ditt lokala fotbad, drick inte vattnet.

I FOKUS DÖDENS LAMMUNGE

Mythic tänker vara generösa när det gäller döden i spelet, i alla fall i början. Den första gången du dör på en viss nivå så förlorar du bara hälften så mycket erfarenhet som normalt. Erfarenhet och hälsopoäng kan bara förloras om du dör efter den femte nivån, och inte ens då blir du av med någon utrustning. Du kan heller aldrig tappa en nivå genom att dö, så det allra värsta som kan hända är att du är tillbaka på noll i din nuvarande nivå. Att be vid sin egen grav efter nivå fem kommer också att ge tillbaka hälften av dina erfarenhetspoäng.


De tre krigande världarna poserar tillsammans för första och sista gången.


Vi håller på den stora apan. Lillens spjut ser lite klent ut vid jämförelse.

MACHIAVELLIAN

Från *Half-Life* till livet efter detta: brittiska utvecklare med rätt att döda.

Av STEVE BROWN

PROFIL

MAVERICK DEVELOPMENTS

Land Storbritannien
Grundat 2000
Antal 8
www.maverickdev.com

Maverick är bara ett år gammalt och grundades av Phil Daniels, Tony Newton, Mike Blowers och Denise Carter. Tidigare gjorde man mods för *Half-Life* på amatörbasis, och jobbade enbart via Internet. Deras mods till *Half-Life*, *"Wanted!"* och *"Absolute Redemption"*, skickades med i vissa versioner av *Half-Life* men Machiavellian blir deras första enskilda kommersiella produkt, efter att de nu köpt rätten att använda *Half-Life*-motorn från Valve.

Tidigare spel
Wanted!, Absolute Redemption, Counter-Strike Training, Gunman Chronicles (demo), *DeathMatch Classic.*

FÖRRA mästarna när det gäller *Half-Life*-konvertering; Maverick Developments, har gjort det uppskattade "Wanted!" med vilda västern-tema, *Absolute Redemption*, *Gunman Chronicles*-demon och till och med en *Counter-Strike*-variant för det brittiska försvarsministeriet att använda i den militära träningen. Machiavellian blir dock deras första helt egna produkt som använder den licensierade *Half-Life*-motorn.

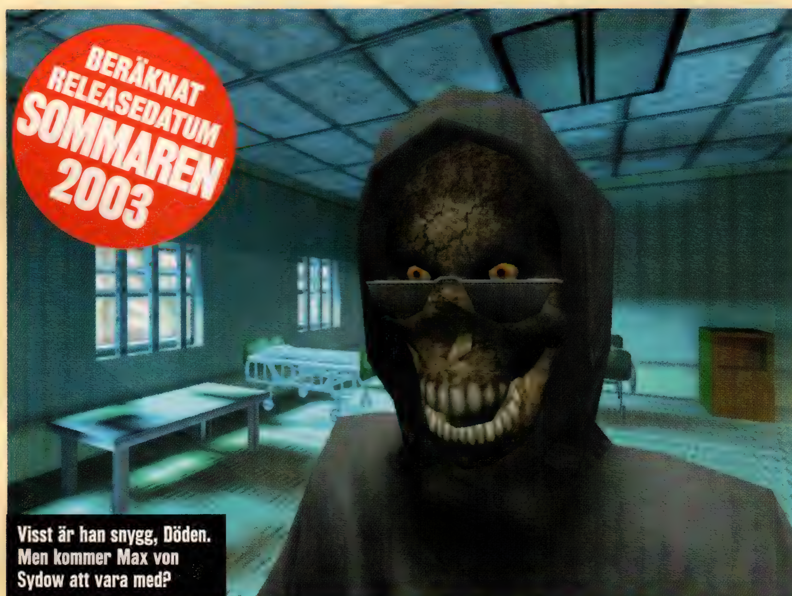
I *Machavellian* så tar du rollen som Döden. Döden har en smula problem på jobbet. Hans kontrakt verkar inte vara så evigt som han alltid antagit att det skulle vara, och det nu är dags för omförhandling. Döden måste bevisa sitt värde i skärselden genom att jaga rätt på den elake Machiavellis själ (killen är så ökänd att han tagit sig in i det engelska språket som ett uttryck för allt konspirerande, omoraliskt och slugt). Machiavellis listighet går så långt att han delat sig i fyra olika elaka personer som har spritt sig såväl i tiden som i rummet. Två av dem som Maverick avslöjat för oss, i ett exklusivt samtal, är Jack Uppskäraren och Al Capone.



Vi gissar med ledning av denna bild att den fjärde tidsperioden är Aztekisk.

Spelet är uppdelat i fyra delar som förstås matchar Machiavellis fyrdelade själ, och inkluderar platser som det gangsterbemängda Chicago på 20-talet, viktorianska London och det bibliska Judéen (uppenbarligen inspirerat av Monty Pythons Life of Brian). Komedi är minst lika viktigt som action i det här spelet. Förutom Monty Python-referenser och högvis med svart humor så har Maverick också skrivit kontrakt med den ojämförlige Stephen Fry (tänk Jeeves) för att ge röst åt många av karaktärerna i spelet. När du jagar den fragmenterade Machiavelli genom åldrarna så måste Döden ta över dödligas kroppar i respektive epok. Det här kommer också att låta honom använda tidstypiska vapen från alla fyra perioderna. Den största förändringen i *Half-Life*-motorn blir det ballistiska systemet som kommer att vara mycket mer realistiskt och väldigt annorlunda för varje vapen du kan använda och vägg eller liknande du kan tänkas träffa. Detta avgör om du kan skjuta igenom saker eller om projektilen bara stannar upp.

"FÖR ATT FÅ TAG PÅ MACHIAVELLI KOMMER DÖDEN ATT BEHÖVA BESÄTTA DÖDLIGA KROPPAR... OCH ANVÄNDA VANLIGA VAPEN."



BERÄKNAT RELEASEDATUM SOMMAREN 2003

Visst är han snygg, Döden. Men kommer Max von Sydow att vara med?

Samarbetsvilliga personer kommer du också att stöta på, med själva interaktiviteten antagligen begränsad till *Half-Lifes* "stanna eller följ med"-system och med element av de skriptade jaktscenerna från *Blue Shift*. Dussintals av dessa AI-personligheter kommer att vara utströdda genom spelet, var och en med en tillhörande, djupgående underhistoria. Huvudpersoner inkluderar inkarnationer som Father Time (Tiden) som på ett ställe hjälper Döden genom att stoppa tiden och frysa fiender till glasliknande statyer som sedan lätt kan splittras. Talande djur i Terry Pratchett-stil kommer också att finnas med, inklusive en komisk katt som vid ett tillfälle frågar Döden: "Åtta liv? När ändrade du på det?"

Machiavellis inkarnationer måste besegras i varje period, vilket skickar dem tillbaka till skärselden. Därefter måste Döden ta sig ur detta dödens väntrum (ursäkta vitsen) och ta sig till själva Helvetet där han får möta sina värsta mardrömmar, inklusive spindlar, höjder och klaustrofobi. Inte konstigt att han inte var särskilt bra på sitt jobb till att börja med.

■ **Ni kan vänta er mer nyheter till sommaren.** PCG

- **Genre** Förstapersons-shooter
- **Utvecklare** Maverick Developments Ltd.
- **Utgivare** Ej känt

MACHIAVELLIAN TAR LIVET AV DIG DÄRFÖR ATT...

- Det innehåller Stephen Frys röst.
- Motorn har finslipats för ballistikens skull.
- Döden har några mycket mänskliga svagheter.
- Det blir varierade tider och miljöer.


Dödens kontor är aningen mindre kusligt än väntat.




Det verkar som om den här blir lätt att knäcka.


Det här ser inte ut som det viktorianska London.

I FOKUS MUSJAKT

Maverick Developments samarbetar intimt med Immersion, som är killarna som utvecklar TouchSense för t ex Logitechs möss. Spelet kommer att ha full support för denna teknologi, precis som Absolute Redemption. Detta kommer att ge dig feedback både då du avfyrar vapen och tar skada i spelet.


Absolute Redemption är ute nu, och gratis, så prova det.

Nyheter

allt du behöver veta och lite till...



nyhetsredaktör Mats Nylund
mats@pcgamer.se

små snabba



Flash-rally

JoWood, skapare av *Rally Trophy*, rallyspelet med klassiker som Volvo Amazon och Ford Cortina, har lagt upp ett riktigt kul flash-spel på sin hemsida. Spelet går ut på att köra bilbana mot en polare eller datormotståndare, och du kan bygga dina egna banor först. Dessutom är det gjort av svenska Raketspel AB. Värt att kolla in, så surfa in under "files" på länken nedan.
rally.jowood.com



Blir det nån vinter?

Bioware, som för tillfället håller på med det efterlängtade (men redan försenade) rollspelet *Neverwinter Nights*, meddelar att man brutit med Interplay och därför alltså står utan utgivare. Trots detta smärre bakslag tänker man släppa spelet som tidigare planerat i början av 2002, men vem som får ge ut det är ännu inte känt.
www.neverwinternights.com

Microsoft Take 2?

Ryktet går om att Microsoft planerar att köpa upp ett antal spelutvecklare/utgivare för att säkra exklusivt innehåll till sin nya X-box. Bland annat har Take 2 nämnts in sammanhanget, utgivare av hits som *Max Payne* och det kommande *Duke Nukem Forever*. Det trista för oss PC-ägare är ju att det i sådana fall kan ta ännu längre tid innan bra spel hittar till vår favoritmaskin.

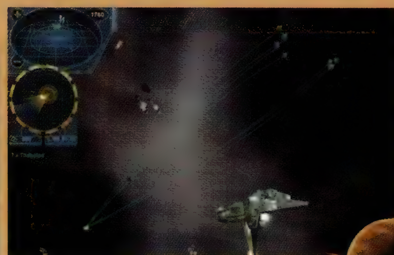
RTS

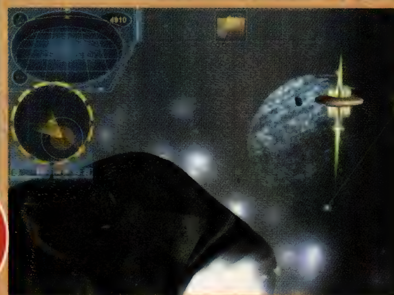
PROJECT EARTH

Inte bara en *Homeworld*-klon.



Solbränna är allvarliga saker.





BERÄKNAD RELEASE JANUARI 2002

***Project Earth* är ett spel som bär en nästan kuslig likhet med Homeworld. Inte för att detta är dåligt, då *Homeworld* var ett av de snyggaste RTSen någonsin med sina snygga skepp och flammande vapen i perfekt 3D. Dock hävdar utvecklarna Lemon Interactive att spelet skiljer sig betydligt från *Homeworld* och bara är lätt inspirerat av detta. Tidigare var detta känt som Starmageddon, men som tur är bytte man namn, ty det gamla var ju rätt så hemskt.**

OK, litet verkar spelet faktiskt skilja sig från *Homeworld*. Till att börja med så kontrollerar man faktiskt den mänskliga rasen den här gången, inte någon mysko alien-nation. Mänskligheten har koloniserat *Alpha Centauri* och slagit sig ner på en planet döpt till Cognita ("tänkande" om vi inte glömt vårt latin). Därefter upptäcks en till beboelig planet 68 ljusår bort (den galaktiska motsvarigheten till "precis runt hörnet") och man skickar genast ut Bahamuts (stavningen har inte blivit bättre i framtiden), gigantiska skepp som styrs med hjälp av telepatiska kaptener. På vägen råkar man ut för de sedvanliga elaka utomjordingarna och spelet tar sin början.

Spelet ska släppas i början av 2002 av Dreamcatcher, och man utlovar solitt spelvärde eftersom man tagit in de bästa *Homeworld*-spelare man kunde hitta för att avlusa spelet från spelbarhetsbuggar. Det hela kommer att innehålla en linjär kampanj med två sidor, då du även kan spela som alien om du vill. Dock kommer man inte att kunna påverka utgången av striderna i det långa loppet då en helt dynamisk kampanj ansågs vara för mycket jobb. Vi hoppas istället på en stark storydriven sådan, spelmotorn ser ju inte ut att gå av för hackor och Lemon lovar att spelaren kommer att ha kamerakontroller som låter dig röra dig fritt genom universum utan att tappa bort dina enheter. Det lär behövas eftersom man kommer att ha uppdrag med upp till tre olika slagfält samtidigt, som du måste växla mellan.
www.lemon-interactive.com

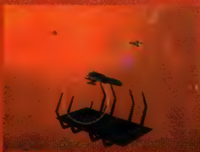


Fyrverkerier är aldrig fel, tänkte utomjordingarna.

Åtta purfärska nyhetssidor...



26 Mimesis Online
Stora biffiga karaktärer...



28 Dark Space
Mörkt rymdspel



29 Bionicle: TLOMN
Inställt...



HÅRDVARA
32 Bärbar multimedia
Det digitala livet

Modelltågssim

TRAINZ

Spelet för alla som inte kan stava till tåg.



BERÄKNAD RELEASE JANUARI 2002



En del riktigt udda lok finns också med.

Efter Microsofts succé med *Train Simulator*, som många upptäckte faktiskt var roligare än det lät, så kommer det flera tågbaserade spel. *Loco-commotion* t ex är ett av de mer löst verklighetsbaserade med sina pussel, men *Trainz* är något så ovanligt (ja, faktum är att vi här på Gamer tror att det är unikt) som en riktigt hardcore modelltågssimulator.

Spelet går alltså helt ut på att bygga och köra sin egen lilla (eller enormt gigantiska om man så vill) modelljärnväg och är uppbyggt så att varje liten del är en modul i programmet och fler moduler enkelt kan läggas till i efterhand. Det sistnämnda är något man tror på hos australiska Auran, man ämnar fortsätta utveckla och bygga ut *Trainz* långt efter att det släppt. Dessutom planeras helt unika lok och vagnar som man kan handla i begränsade serier online, förhoppningsvis för en billig penning.

Nu verkar ju det här kanske aningen töntigt, men efter *Train Sim* och andra koncept som verkade helt vansinniga i början men sedan blev stora succéer, så är vi beredda att ge alla spel en chans. Spelet ges ut av Strategy First.

www.virtualtrainz.com

Strategi

DELTA GREEN

X-files som H.P. Lovecraft skulle ha gjort dem.

Du är en agent i CIA, eller FBI, eller något annat regeringsorgan. Du sköter ditt jobb utomordentligt, löser nästan alla fall du får och höstar in en hyfsad lön för det. Så en dag händer något som du inte kan förklara, men du hanterar det som vanligt med stor kompetens, även om det innebär att du måste förklara mystiska lik med vingar och tentakler för en korkad småstadssheriff. Dagen därpå ringer *Delta Green* och rekryterar dig.

Delta Green är ett brädspel där du är medlem av en organisation som hjälper regeringen att dölja sanningen för invånarna. Så långt inget nytt under solen. *Delta Green* har dock också hämtat sin största inspiration från gamla skräckklassiker som H.P. Lovecrafts böcker och är därigenom ett slags skräckvariant av X-files. Flying Lab utvecklar datorversionen av detta spel för alla de som inte tror att regeringen faktiskt gör av med 8 miljoner på en hammare.

Beräknad release: Våren 2003

www.flyinglab.com/deltagreen/

FPS

BREED

Elaka rymdisar anfaller igen, fast smartare.



Vi vet inte vad det här är, men vi vill ha en.

BERÄKNAD RELEASE VÅREN 2002

Brat Designs, en relativt färsk utvecklare, jobbar just nu för högtryck med *Breed*. Spelet är en kombination av rymdflygspel och FPS av skärmbilderna att döma, men hur själva spelet går till nämner man inte mycket om.

Det hela börjar med att du som befälhavare på kryssaren Darwin luras ut till kolonierna för att försvara dem mot diverse elaka aliens, *The Breed* alltså. Dessa är biomekaniska typer som vill åt jorden och dess naturresurser, men de är smarta nog att lura i människorna att de vill ha kolonierna. När skeppen sedan återvänder till Jorden finner de att de missat partyt och att planeten redan är invaderad.

Du har kontrollen över olika soldater, och det är här det nya kommer in. Dessa soldater kan dels vara vanliga skyttesluskar med pickan i näven, och dels skyttar på diverse fordon, piloter på jaktplan eller trupptransporter och annat kul. Du får med andra ord prova på en hel del olika sysselsättningar i spelet. Du kan röra dig fritt mellan planeten och din kryssare, förutsatt att du har lämpliga transportmedel i närheten. Spelet verkar ha klara *Halo*-influenser, och bli minst lika snyggt. Vi ger er givetvis mer info så fort det bara går.

www.brat-designs.com

små snabba



Commandos 3

Nu är det bekräftat att det inte blir några expansioner till *Commandos 2*, anledningen är dock mer glädjande än man kan tro. *Commandos 3* är nämligen under utveckling hos Pyro enligt programmeraren Jon Beltran, och kommer att använda samma isometriska motor som tvåan. Räkna med en rejäl förhandstitt ändå.

www.pyrostudios.com

Atari är tillbaka!

Jo, Atari har faktiskt gjort comeback. Dock gör man inte längre speldatorer som är årtionden före sin tid (Amigavibbar någon?) utan satsar nu på spel till diverse konsoller, vilket är litet sorgligt med tanke på företagets historia.

www.atari.com



Grisvårtor på strecket

Electronic Arts, som nyligen tvingades dumpa en hel del av sina online-spel, arbetar för närvarande på ett spel som går under arbetsnamnet Hogwarts Online. För de som inte känner igen namnet så är det baserat på de löjligt framgångsrika böckerna om Harry Potter, men vad det ska handla om är i dagsläget okänt.

www.ea.com

små snabba



Wolfenstein-demo!

Kevin Cloud, artist på id Software, nämnde i en uppdatering nyligen att man tänker släppa minst två demos till av *Return To Castle Wolfenstein* . En blir en klassisk singeldemo, men den andra blir precis som multiplayertestet en enda multibana, den här gången döpt till Trenchtoast. Kartan kommer också att finnas som gratis nedladdning till det kompletta spelet. Kevin meddelar också att mod-utvecklare snart kommer att få tillgång till en källkod som de kan använda för att utveckla bättre mods.
www.castlewolfenstein.com

Han är min soldat

Amerikanska armén slår sig ihop med Hollywoodproducenter och ett större universitet för att finansiera och hjälpa till med spel som kommer att vara tillgängliga på marknaden, men också användas för att öva nästa generations befälhavare på fältet. Två spel är planerade, med Pandemic (som gjorde *Battlezone*) och *Quicksilver* som respektive utvecklare. Arbetstitlarna är CS-12 och C-force.



Alternativt

Deadlands är ett rollspel som utspelar sig i en alternativ verklighet, under amerikanska inbördeskriget. En jordbävning avslöjar ett nytt sorts bränsle (vad använde man för bränsle i det riktiga kriget, havre?) som kallas Ghost Rock. Dessutom uppenbarar sig en ras av övernaturliga och onda varelser som sprider sig över Västern. Spelet, som kommer från Headfirst, använder motorn från *Call of Ctulhu* och har både första- och tredjepersonsperspektiv. Spelet släpps inte förrän 2003, men vi ska ha mer detaljer snart.
www.headfirst.co.uk

MMORPG

MIMESIS ONLINE

Nu väntar vi bara på korsstygn Online.

***Mimesis* är ännu ett i raden av online-rollspel, man har när du läser detta precis klarat av sin första omgång betatestning och spelet lär släppas någon gång 2002 (enligt FAQ:n är man helt säkra på att spelet ska vara ute hösten 2001, vilket ju uppenbarligen inte riktigt gick enligt plan).**

Spelet ser av filmer och screenshots att döma rätt bra ut, med stora biffiga karaktärer i *Final Fantasy*-stil, fast med mindre ögon. Striderna verkar bli Mimesis stora gimmick och här är det givetvis feta vapen som gäller. Eftersom man även här influerats av japansk animation så blir det inte helt ovanligt att se folk banka på varandra med svärd stora som en smärre motorbåt och bärandes rustningar som fem vanliga personer inte skulle orka lyfta.

Idén bakom spelet är att en katastrof utplånat gränsen mellan fantasi och verklighet, och nu försöker du som son/dotter till en av de överlevande att bygga upp någon slags vettig värld igen. När vi så tagit hand om klichéerna så finns det faktiskt ett och annat som ser originellt ut, t ex kommer mutationer att tillåta att raserna utvecklas med tiden. Mimesis kommer att kunna laddas ner gratis, men kosta runt $10/mån att spela.
www.thgate.com/mimesis



En riktig döskalle, eller?

BERÄKNAD RELEASE VINTERN 2002



FPS

WANTED DEAD OR ALIVE

John Wayne-fans, gläd eder.

Zombie Studios, som är något av en hobbyutvecklare, arbetar för tillfället på något så originellt som ett rent western-spel. Enligt de Seattle-baserade utvecklarna är spelet "rak Western, inga zombies, inget Steampunk." Anledningen till att de gör spelet är att de saknar ett bra FPS i denna miljö, som inte sett ett sådant sedan LucasArts Outlaws för många år sedan. Vi anser ju också att revolvrar stora som avloppsrör är ett definitivt plus i ett spel.



Alla coola westernskurkar poserar så här på sina affischer.

Spelet är för tillfället i början av utvecklingen, man har några nivåer att testa och håller som bäst på att ragga utgivare, men många dylika är rädda för att ett spel i Westernmiljö inte skulle sälja i Europa och därför svävar allt just nu en smula i luften. Vi här på Gamer tror att ett spel med stora mustascher och långa oljerockar skulle sälja rätt bra om det har en solid multiplayer-del. Givetvis kan man spela kort på flodbåtar (och fuska!), rida, skjuta Peacemaker och Winchester och råna banker. Vi hoppas innerligt att någon utgivare tar mod till sig och släpper detta spel.
www.zombie.com

Actionäventyr

STRIDENT

Du får sparken.

Den koreanska utvecklaren Phantagram har lånat friskt från *ONI* när de utvecklat denna actiontitel som har minst lika mycket närstrider med sparkar och slag som det har tunga vapen. Aldrig tidigare skådad detaljrikedom när det gäller omgivningarna utlovas, så du kan använda varje objekt som finns i de varierade uppdragen. Dessa inkluderar strid i luften (!), under vattnet och mer normala markstrider, alla med olika sorters passande utrustning som står till ditt förfogande.

Phantagram säger att du kommer att kunna välja mellan närstrider och långdistansvapen beroende på hur bra du blir på respektive färdighet och den situation du befinner dig i. Liknande titlar som kommer ut nästa år (och som också har kvinnliga agenter i tredjepersonsperspektiv) är *Chameleon* och *Conseal*. Släpps under vintern 2002.
www.phantagraminteractive.com

små snabba



Fängslande

En titel som kom till oss aningen för sent för att komma med i detta nummer är *Alcatraz: Prison Escape* (icke att förväxla med CDVs *Escape from Alcatraz*) från Zombie Games. Motorn är LithTech och spelet är ett smygande FPS där du ska fly från (surprise!) Alcatraz. Spelet kommer att släppas till lågpris, och vi rapporterar självklart om detta lovande initiativ.
www.zombie.com



Dungeon Siege försenat

Det ser dystert ut för rollspelen i vinter, även *Dungeon Siege* har blivit försenat av okänd anledning. Det originella rollspelet, i vilket du aldrig behöver ändra ett enda färdighetsvärde för att bli bättre, beräknas nu komma i april. Om detta är för att inte släppa ett halvfärdigt spel kan vi bara applådera initiativet.
www.microsoft.com/games

Abbey Road släpper spel?

Klassiska Abbey Road Studios, där bland annat Beatles spelat in sina låtar, släpper ett litet spel för att fira sin 70-årsdag. Spelet går ut på att ta sig igenom studions olika musikaliska åldrar och sedan spöa ett monster i slutet. Kommer att dyka upp på studions hemsida inom kort.
www.abbeyroad.co.uk

Action

DARK SPACE

I rymden är det mörkt, mörkt...

Playnet.com har precis tagit över distribution och hantering av detta rymdstridsspel, där du börjar som en enkel pilot i en av två sidor som kämpar om herraväldet i galaxen, ICC eller UGTO. Den förstnämnda är en organisation av löst sammanhållna gäng smugglare och småskurkar samt vanliga handelsmän och den andra är en organisation som har sitt ursprung i gamla Förenta Nationerna på Jorden. Sedan går allt ut på att skjuta ihjäl dina motståndare över nätet.

Systemkraven är rätt snälla, en 300MHz-maskin med ett andra generationens 3D-kort (Läs: Geforce eller bättre) ska klara spelet, som trots detta ser rätt hyfsat ut. Att skaffa det är inte svårt, det kan laddas ner gratis från nedanstående sida, och efter installationen loggar du på en server, och det är den delen som kostar pengar. Flera alternativ finns, du kan bland annat välja en ren deathmatch, men det som verkar roligast är att ansluta dig till en sida och försöka ta kontrollen över samtliga länkade servrar genom att slå ut den andra sidan. Här kommer även en del smygande och spanande in i bilden eftersom du inte alltid vet var fienden är.
www.darkspace.net/en





Aj, det där sved väl va?

Flygsimulator

FALCON 5

Årets mest otippade comeback.

Alla som gillar seriösa jetflygsimulatorer har i alla år dyrkat *Falcon*-serien för dess realism, spelkänsla och seriösa attityd. Själva spelen har också mycket riktigt varit ansedda som de mest avancerade för sin tid, ända sedan *Falcon* kom till PC en gång för länge sedan. Problemet för alla fans är att Spectrum Holobyte, som gjorde de första fyra spelen, har varit dött länge nu och till och med Microprose som släppte dem har gått i graven. Franska Infogrames har dock köpt Microproses namn och rätten till de spel som släpptes under märket, bland dem *Falcon*.

Det var förstås ingen som trodde att fransmännen skulle göra något med titeln, så under åren har mer eller mindre avancerade spelarmodifikationer som skulle få vilken *Quake*-mod som helst att skämmas släppts i ivriga försök att hålla *Falcon IV* modernt och fräscht. Det finns dock gränser för vad man kan göra med gammal kod, så alla *Falcon*-fans lär bli överlyckliga nu när det officiellt är bekräftat att G2 Interactive Inc. har köpt rättigheterna till namnet och anlitat nykomlingarna Force 12 Studios för att utveckla *Falcon V*. Kan de göra om samma bragd som de första fyra spelen? Vi hoppas det, mer på dessa sidor inom kort.
www.g2interactive.com



Strategi

CIVILIZATION III PATCHAT

En patch som anstår ett så gigantiskt spel.

Normalt skriver vi inte alltför mycket om patchar till spel här på nyhetssidorna, men Sid Meier och hans Firaxis har med sin andra patch till *Civilization III* i praktiken expanderat och gjort om spelet rejält.

Versionsnumret är 1.16f och med den följer mängder av nya inställningar och smärre ändringar för att göra spelet mer balanserat. Bland annat kan du nu få spelet att alltid bekräfta vad som ska byggas härnäst i en viss stad, eller att alltid producera samma enhet i all oändlighet (något som många kommer att uppskatta). Dessutom finns det mer att ändra på och lägga till i editorn, såsom kostnader för olika framtidsteknologier, barbarernas tuffhet och annat.

Nytt är också hjälp för färgblinda i form av text som identifierar vilken civilisation det rör sig om där man normalt bara skulle kunna avgöra detta med hjälp av färgen. Detta bådar gott för det här redan suveräna spelets framtid, och den officiella sidan nedan är väl värd ett besök.
www.civ3.com

Rollspel

NIGHTFALL DRAGONS

Det är inte lätt att flyga drakar på natten.

Digital Legends, det spanska företag som grundades av huvudmedlemmarna av Rebel Act Studios efter att man gjort *Severance: Blade of Darkness* för Codemasters, har nu meddelat några detaljer om sin första titel. *Nightfall Dragons*, precis som Ed Del Castillos *Battle Realms* utspelar sig i en orientalisk fantasyvärld med levande landskap, borgar och kloster, som befolkas av legendariska närstridsmästare och mytologiska monster att slåss med eller fly ifrån.

Den egenutvecklade motorn som skapats för titeln tillåter en värld som är i ständig utveckling, med klimatförändringar inklusive dimma, regn och snö, samt en rörlig sol som belyser världen på ett realistiskt sätt. Man utlovar fotorealistisk grafik, som kommer att förstärkas av ljuseffekter, dynamiska skuggor, samt avancerade ansikts- och muskelanimationer såväl som realistiskt hår och tyg för de olika karaktärerna. Vi hoppas kunna visa några bilder nästa månad, men under tiden kan du se tidiga exempel och demos av motorn på utvecklarnas hemsida www.digital-legends.net.

www.nightfalldragons.com



En tidig bild av en av karaktärerna.

Actionäventyr

LEGO BIONICLE INSTÄLLT

LEGO blir politiskt korrekta.

LEGOs planerade spel *Bionicle: The legend of Mata Nui*, ett actionäventyr baserat på de maskförsedda leksakerna, har definitivt blivit inställt. Huvudorsaken är att Maorierna på Nya Zeeland lämnat in en formell protest eftersom spelet tar ganska mycket inspiration från deras legender, gudar och miljö.

Spelet handlar om Bionicle, mystiska figurer som är smått robotliknande, och som bär masker vilka ger dem magiska förmågor. Dessa masker kallas Kanohi, vilket är ett Maori-ord som betyder "ansikte", och detta är en av de saker som stammarna upplever som stötande. Man hävdar också att LEGO försökt få copyright på många maori-ord, samt att man använder ett ord som betyder ungefär "helare" (Tohunga) för en av de förtryckta grupperna I spelet.

LEGO har ställt in spelet efter dessa klagomål, och hävdar att man enbart har copyright på ordet "Bionicle", vilket är en kombination av orden Biology och Chronicle. En luddig pressrelease undviker noggrannt att nämna Maoris överhuvudtaget.

www.lego.com





Actionäventyr

THE GENOME PROJECT

Nej, det handlar inte om Gnomer.

Minns ni *Evolva* som fanns med på CD Gamer nyligen? Den som spelat Computer Artworks originella spel vet i stort sett vad *The Genome Project* handlar om. Det är en titel i tredjepersonsperspektiv i vilken du kan absorbera gener från mängder av bisarra utomjordiska fiender för att låta dina karaktärer förvandlas och anpassa sig för att bli mer lika den de just tagit livet av.

Du spelar som en forskare i ett topphemligt militärt projekt och de nästan mytologiska kreatur du springer på är resultatet av kombinationer mellan mänskliga och utomjordiska gener. DNA från dessa halvmänskliga monster kan sedan stoppas i din PLU (Portable Lab Unit) och generna destilleras upp i kategorier som bland annat kommer att inkludera mörkersyn, teleskopsyn, extrem snabbhet och motståndskraft mot gift. Precis som i *Evolva* så kan dessa sedan kombineras för att skapa nya förmågor som t ex teleskopisk mörkersyn. Inget releasedatum är känt ännu.

www.saber3d.com

små snabba



Kasta Gore?

Kastagore, ett kommande rollspel från danska Pentagang, utspelar sig i en mystisk fantasyvärld (tänk!) som heter Prisenti. Huvudpersonen Ravin måste avslöja hemligheterna från sin mörka och otrevliga barndom. Gigantiska landskap, djupa grottor fyllda med skatter och unika monster utlovas självklart.

www.pentagang.com

Everquest buggar loss

I en ny patch helt nyligen så lyckades Verant introducera en bugg i *Everquest* som fick spelare att med ojämna mellanrum bli av med alla sina kläder och pansar, för att sedan springa runt helt nakna. Ett envist rykte hävdar att detta var avsikligt för att locka tonårs-gamers tillbaka till *Everquest* från nyare spel. Bilder? Nej, vi tror inte det.



Tågaparty

Italienska utvecklarna Lago, som är mest kända för sina många, och i de flesta fall bra, expansioner till *Microsoft Flight simulator*, släpper i dagarna Activity Pack. Detta är ett tillägg till *MS Train Simulator* och låter dig bland annat köra ånglok i krigets Europa eller pendeltåg i Japan i ett antal nya scenarier. Vi som upptäckt att spelet inte är så nördigt i alla fall håller ögonen på detta.

www.lagoonline.com

små snabba



Serious Sam 2 sent

Serious Sam: The second Encounter, spelet som alla *Doom*-nostalgiker väntar på, är försenat. Anledningen lär inte som man kunde tro vara förseningar i utvecklingen, utan snarare att Take 2 har alldeles för många potentiella hits på gång och inte vill att de gör ner varandra, något som ju dessutom är Sams specialitet. Trist dock för alla som går i väntans tider och spelar igenom ettan gång efter gång.
www.take2.com

Capcom till PC

Spelutgivaren/utvecklaren Capcom meddelar att man startat en PC-avdelning. Avsiken är dels förstås att konvertera konsolspel till PC, men även att utveckla originalspel till maskinen. Vi kan vänta oss *Mega Man X5* och *Dino Crisis 2* till vår spelmaskin inom kort, och ett hittills odöpt multiplayerspel är på gång.
www.capcom.com



Delad glädje

Till att börja med så var *Dominion* från Pharaoh Productions en titel för enbart X-box, men nu meddelas att den kommer att utvecklas även för PC och släppas några månader efteråt. Dessutom kommer både PC- och X-boxägare att kunna spela med/mot varandra online, vilket känns positivt då vi annars fått intrycket att Microsoft ogillade sådan samutveckling.

RTS

KNIGHTS OF THE CROSS

"I fart in your general direction."

KOTC är baserat på de historiska romanerna av Henryk Sienkiewicz, som fick Nobelpriset I litteratur. Det hela utspelar sig under det 15:e århundradet efter slaget om Grunwald, ett av de viktigaste under hela medeltiden. Korsriddarna var tyska krigare som invaderade diverse polska landsdelar under denna period (något som de som nation uppenbarligen fattade tycke för) och inte helt oväntat (med tanke på spelets titel alltså) så hade de tyska styrkorna svarta kors som prydde de tunikor de bar.

I spelet så väljer spelaren att representera någon av de två sidorna, antingen under befäl av den polske kungen eller under stormästaren för den tyska riddarorden. Uppdragen fås sedan från dessa befäl.

Händelserna i spelet är i stora drag baserade på de historiska fakta som finns i Henryk Sienkiewicz böcker om perioden. Utvecklarna vill inte säga så mycket mer för ögonblicket men medger att den anfallande och den försvarande sidan (tyskar respektive polacker) kommer att skilja sig åt ganska mycket när det gäller beväpning och enheter, så en viktig del i spelet blir att upptäcka motståndarens svaga sidor. Spelet utvecklas av Cenega, men de har ännu inte någon utgivare, och det får förstås slåss mot *Medieval: Total War* vid releasen.





Riddarna samlas runt kyrkan. Tyvärr tror vi inte det är gudstjänst på gång.

BERÄKNAD RELEASE VÅREN 2002

Rollspel

GOTHIC

Att dom bara orchar.

Piranha Bytes, som utvecklar *Gothic*, hoppas att detta 3D-spels avancerade AI för icke spelarpersoner ska hjälpa till att sälja det. Varje individ som spelaren möter har detaljerats in i minsta lilla skrymsle för att skapa en så övertygande värld som möjligt. Karaktärer i spelet kommer att ha en stark moral, och belöna hjälp från spelaren med hjälp tillbaka, medan de blir sura om du väljer att göra något dumt.

Alla personer i spelet har sina egna dagliga vanor och övertygande förhållanden med andra personer. De sover, går till jobbet, samtalar och samarbetar i olika aktiviteter som inte har något med själva storyn att göra. Den sistnämnda inkluderar ett krig mot den Orchiska horden och du spelar en "runner", en budbärare med ett brev som kan ändra hela denna konflikts natur. Orcher och andra monster kommer att ha sin egen elakt avancerade AI, var och en med unika svagheter och styrkor, men med förmågan att samarbeta och kommunicera med varandra. Fiender kommer att ha mycket olika sinnen, vissa kan luras med mat eller ljud, medan andra känner av rörelse eller kan skrämmas med starkt ljus.
www.xicat.com

FPS

WILL ROCK

Vill du rocka? Ja, det vill jag.

FPS-genren börjar se litet smått ut som annonser för någon butik som för udda lädervaror, med såväl *Duke Nukem, Serious Sam* och nu *Will Rock* i aningen för tajta västar för vår känsliga smak.

Will Rock tänker uppenbarligen satsa på en bit av den gamla Doom-kakan som *Serious Sam* så lägligt kapade åt sig. Nu när det är uppenbart att många av oss fortfarande gillar en smula hjärnbefriat slaktande med vacker grafik så släpper utvecklarna Saber3D de första detaljerna om sin egen tidsresande actionhjälte. William Rockwell är en före detta kamrer och intetsägande förortsbo (raka motsatsen till Gamerredaktionen med andra ord) som efter att ha hittad en arkeologs gömda dagbok börjar resa genom tidsportaler för att inhösta ofattbart stora skatter.

Med bara 12 nivåer som utspelar sig i det antika Grekland, Kina och det medeltida Ryssland så antar (läs: hoppas innerligen) vi att detta blir en lågpristitel i stil med *Serious Sam*. Motorn ser i alla fall definitivt seriös ut och Saber3D använder uppenbarligen *Will Rock* delvis som en teknologidemo för att imponera på tänkbara kunder.
www.saber3d.com



Den där pickan ser inte riktigt grekisk ut.




DU HAR HÄNDELSEVIS INTE HITTAT
MITT NYA GRAFIKKORT?

små snabba

Ubisoft skyddar sig

Ubi Soft Entertainment har skrivit avtal med Macrovision om att använda deras teknik för kopieringsskydd kallad SafeDisc. Tekniken går ut på att digitala signaturer läggs in på skivan tillsammans med kodinformation. Innehållet säkras till just den skivan. SafeDisc påverkar inte programkod och är kompatibelt med alla pc och alla cd-läsare.



Ny Aibo

Sonys nya version av roboten AIBO har nytt utseende och nya interaktiva funktioner. Den nya underhållningsroboten (ERS-220) är silverfärgad och skiljer sig från tidigare modeller genom det kantiga och futuristiska utseendet. Bland nyheterna finns 21 ljusdioder runt huvud, ansikte och visir som ger en mer uttrycksfull kommunikation. Det finns en infällbar lampa i robotens huvud som gör att den kan uttrycka sig på ett känsligare sätt. AIBO ERS-220 har också rörelsefrihet i 16 olika steg (huvud en sensor, nacke sensorer på tre ställen, ben tre sensorer på fyra ställen) som ger mjuka rörelser.

AIBO ERS-220 har flera mjukvarubaserade funktioner som ordförråd på 75 ord (25 mer än förra modellen) och som tillval en avancerad fotograferingsfunktion som tar jpg-bilder liksom ett övervakningsläge där den tar bilder när den upptäcker en rörelse. Ytterligare mjukvara att välja på är till exempel fler uttryckssätt med olika ljud där ägaren kan ändra på de ljud AIBO gör under promenaden. En annan funktion är att roboten kan skifta humör och bli uppspelt, nyfiken eller vaksam när ägaren kommunicerar med sin AIBO.

www.eu.aibo.com

BÄRBAR MULTIMEDIA

Handplatta för allt.

Wings heter en ny bärbar multimediemaskin från Taiwanesiska Varo Vision. Wings är en kombinerad bild-, spel- och ljudenhet med inbyggd TFT-färgskärm på 3,9 tum eller 320x240 punkter som klarar av att spela upp MPEG-4-video.

Skärmen är av touchscreentyp för att man ska kunna mata in data i den inbyggda PDA:n. Det går att spela spel på Wings och så kan man läsa e-böcker på den. Det går också att spela upp mp3-musik som tankas in via en USB-kabel som kopplas till datorn.

Det kommer att finnas en rad tillbehör som digitalkamera för både stillbilder och video, trådlöst modem, GPS-modul, TV-mottagare och joystick.

Wings är under utveckling men kommer att finnas tillgänglig under våren. Förmodligen kommer den då att innehålla en ny typ av optisk lagringsenhet som heter DataPlay som klarar upp till 500 MB. Räkna med ett pris på 4000 kronor.

www.varovision.com



Tillbehör

TRÅDLÖS PAD

Action via radio.

Nu slipper vi sladdarna även när det gäller styrplattor. Det är Thrustmaster som släpper sin nya Firestorm Wireless Gamepad.

Till datorn kopplas en liten mottagare som kommunicerar med paden via radiofrekvens. Enligt tillverkaren ska det gå att sitta upp till fem meter från sändaren. De två AA-batterierna uppges räcka för 250 timmars intensivt spelande. På själva styrplattan sitter två analoga stickor och 12 programmerbara knappar som alla är gjorda av en speciell gummiblandning för bästa grepp. Den kopplas in via USB och kan användas både analogt och digitalt. Priset är omkring 499 kronor.

www.thrustmaster.com



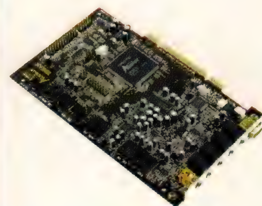


Ljudkort

Nya ljudkort från Creative

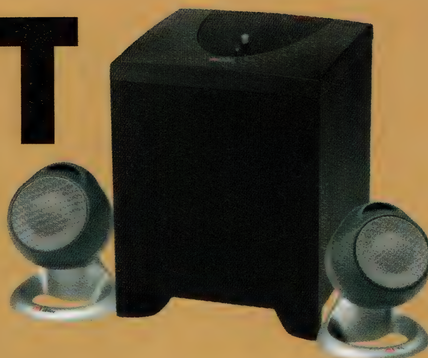
Creative Labs har nu avslöjat efterföljaren till sin framgångsrika Soundblaster Live!-serie, som kommer att heta Creative Audigy. Korten i denna serie baseras på den nya E-mu 10K2, som är en direkt utveckling av det chip som finns på Live!-korten och ska klara 24 bitars ljud i 48KHz i realtid. För oss spelare innebär detta att vi kan få en nästan professionell ljudkvalité för runt tusenlappen med spelarmodellen Audigy X-gamer, medan professionella musiker kan använda storebror Audigy Platinum för en bit över det dubbla.

www.creative.com



Tillbehör

LJUDNYTT



Ljud från Labtec.

Välkända Labtec, som numera ägs av Logitech, släpper nu två nya högtalare.

Värst är Arena 530 som är ett surroundsystem i fem delar, fyra satellithögtalare och en bashögtalare. Basen är inbyggd i ett träkabinett som enligt Labtec ger extra mäktigt basljud. Systemet är utrustat med M3D Matrix Surround Sound, en funktion för fyrkanalssimulering från två utgångskanaler, vilket gör att högtalarna passar både standardljudkort och fyrkanaliga Surround-ljudkort.

Satellithögtalarna kan placeras på skrivbordet eller monteras på , och de har lättåtkomligt uttag för hörlurar och separata volymkontroller för de främre och bakre högtalarna. Priset är omkring 899 kronor.



Pulse 420 heter ett tredelat system på 25 W. Även här är baslådan av trä. Tekniken Max-M med extra slaglängd ger bättre bas och mindre distorsion, allt enligt Labtec. Pris cirka 599 kronor. Båda systemen kommer med två års garanti.

www.logitech.com

Tillbehör

TELEFONSMYCKE

Telefon i halsbandet.

Samsung bryter ny mark med sin nya telefon som är speciellt framtagen för alla tjejer som gillar smycken och halsband. Den medföljande handsfreen är utformad som ett silverhalsband så att telefonen kan bäras som ett smycke runt halsen.

Telefonen är fylld med en rad nyheter, förutom det faktum att den innehåller sju olika spel; casino, roulette, black jack, sniper, snake, mole och othello. Märkligare är kanske det faktum att den håller koll på kaloriförbrukning, aktuell biorytm och graviditetschans! I menyn "hälsa" kan användaren bland annat hålla koll på både ägglossningsdatum och graviditetschans. Kaloriförbrukning beräknas enkelt efter joggingpasset eller gräsklippningen. Telefonen håller dessutom koll på biorytmen för dagen. Utifrån födelsedatum uppskattas den fysiska, emotionella och intellektuella biorytmen. Användaren kan även räkna ut sitt BMI, body mass index.

Samsung SGH-A400 är utrustad med Wap 1.1. SMS-funktionen har T9-stöd och föreslår vanliga ord under inskrivning. Telefonen har bland annat inbyggd vibrator, kalender, att-göra-lista och miniräknare. Räkna med ett cirkapris på 4 200 kronor.

www.samsung.se



Tillbehör

Nostromo N50 Speed Pad

Tillbehör för FPS finns det ju en uppsjö av, men amerikanska Belkin känner uppenbarligen att det behövs mer och släpper nu Speed Pad. Den ser ut som om någon sågat ett tangentbord i bitar och satt ihop det med delar av en havererad mus. Speed Pad har tio tangenter i fingertoppsläge, en "gamepad"-liknande styrplatta och ett hjul och samtliga kan programmeras på valfritt vis. N50 är designad för snabba FPS, där fördelen är att man slipper sitta och hacka på tangentbordet. För att stödja handen finns en rundad platta som kan flyttas för att passa just din hand eller helt enkelt tas bort om du tillhör de mer grovnävade. Även om den verkar rätt begränsat med bara tio tangenter så kan man progammera in makros och andra kombinationer för fler funktioner, vilket enligt PlanetQuake gör den överlägsen vanliga tangentbord. Finns för närvarande att beställa per postorder från USA och kostar då $39.99, men kommer förmodligen till våra kuster inom kort.

www.belkin.com



små snabba

ADSL når längre

Nu kan många fler få Telia ADSL "bredband". Den tekniska räckvidden på 3,5 kilometer från närmaste utbyggda station har nu ökats till 4,5 kilometer. En skillnad som gör att tre hushåll av fyra nu har möjlighet att ansluta sig. Det innebär samtidigt att ADSL når längre ut i glesbygden utanför tätorterna.

Bleem kaputt

Minns du företaget Bleem som såg till att vi kunde spela Playstationspel på PC? Det gick uppenbarligen inte så bra eftersom de nu har gått i konkurs. Vad annat kan man tro när hemsidan endast innehåller Sonic the Hedgehog bredvid en gravsten med texten "Bleem, April 1999-November 2001"? Det senaste vi hörde från dem var Bleemcast, som gjorde det möjligt att spela vissa Playstationspel på Sega Dreamcast. Sony blev sura och stämde Bleem som i sin tur stämde Sony tillbaka.

Insideraffärer

Den amerikanska regeringen anklagar fem anställda på nVidia för insiderbrott. Enligt anklagelserna har de fem personerna köpt tusentals aktier i nVidia eftersom de i förväg känt till nVidias avtal med Microsoft om att leverera grafikkretsar till Xbox. De köpte aktierna innan avtalet blev allmänt känt och därmed kan de ha begått brott. Ytterligare personer är stämda för liknande brott i samband med nVidias avtal med Microsoft.



Blizzardfilm

Blizzard Entertainment har skrivit avtal med DivXNetworks om att använda deras videokomprimeringsteknik för mpeg-4 kallad DivX. Blizzard vill använda DivX för att koda och distribuera filmtrailrar för bland annat *Warcraft III: Reign of Chaos* och *World Of Warcraft*. DivX ger en ljud och bild-kvalitet som är något sämre än DVD men i relativt små filer. Blizzard är det första företaget som licensierar DivX.

INTERVJU

Han satsar stenhårt på att bli Sveriges näste Formel 1-förare. Förra året började han köra Formel Ford i England och blev först i världen med att komma på pallen redan efter två tävlingar. Och så tränar han biläka framför datorn. PC Gamer sponsrar vårt nya racinghopp...

ALX DANIELSSON

Av Markus Dahlberg

Alx är en självsäker och orubbligt satsande kille som har som mål att köra Formel 1 inom fem år. Vi på PC Gamer gillar hans attityd så därför är vi med och stödjer hans satsning. Dessutom gillar vi att glassa runt på de VIP-evenemang som redaktionen numera blir inbjudna på. Senast var vi på Köket som ligger på Stureplan. Alx och hans team hade samlat en massa folk för att berätta om satsningen. Utanför till allmän beskådan stod Ronnie Petersons vinnarbil från Monza 1976. Innanför bjöd PC Gamer på racing. Kändisarna sprang mellan baren och racingliren medan Alx hade fullt upp med att berätta om sina framtidsplaner.

Egentligen heter klassen som Alx tävlar i Formel Ford Zetec. Formel Ford är två steg under Formel 1, däremellan finns Formel 3. I Formel Ford kör alla likadana bilar med likadana motorer. Under chassit är bilen i princip en Ford Mondeo med en trimmad specialmotor på 150 hk. Den toppar 270 km/h och det tar 3,8 sekunder från 0 till 100. Det enda som skiljer bilarna åt är egentligen vem det är som har trimmat motorn. Formel Ford är världens största tävlingsserie för bilar av samma typ. Och den hårdaste ligan är den i England, därför är det där som Alx kör nu.

Berätta hur du började med racing?
Egentligen började jag med slalom. Det var naturligt eftersom vi bodde precis bredvid backen uppe i Östersund. Jag har egentligen alltid tävlat, ända sedan jag var liten. 1999 var jag rankad fyra i storslalom i Sverige, samma år som jag utsågs till bästa slalomåkare i min ålderskategori. Parallellt med skidåkningen började jag köra gokart. Det var 1996. Två år senare var jag med i svenska gokart-landslaget. Det var inte så dumt visade det sig eftersom jag vred sönder menisken i vänster knä under säsongen 1999. Jag kunde inte träna slalom och kände att jag stod inför ett val, skidor eller racing. Det blev racing.

Varför valde du racingen?
De två sporterna påminner i mångt och mycket om varandra. Både racing och slalom har faktiskt samma känsla för fart. I båda fallen handlar det också om linjeval, att välja rätt spår när man kör. Det gäller att fatta snabba beslut för att kunna ta sig fram så fort som möjligt. Hela tiden måste man planera nästa kurva. Det finns ganska mycket som är lika.



Formel Ford-bilarna påminner mycket om de i Formel 3, men de saknar vingar.

alxtof1.com

Beskriv din racingkarriär fram till nu?
Började som sagt med gokart 1996. Jag satsade ordentligt 1998 och när jag kom med i landslaget blev jag bäste svensk vid Nordiska Mästerskapen det året. Jag blev då uttagen till en stipendietävling i formelbilskörning tillsammans med 20 av Sveriges mest lovande 16-18-åringar. Jag vann stipendietävlingen och fick då kontakt med racinglegenden Picko Troberg (som bland annat är Rickard Rydells manager). Priset i stipendietävlingen var att åka till världsfinalen på Donington Park där 40 tävlanden från världens alla hörn deltog. Jag vann mitt heat med 20 sekunder...

1999 körde jag Formel Ford (Formel Ford) för Picko i Sverige. Jag var enda rookie på pallen och hade bland annat snabbaste varv det året. 2000 vann jag SM med fem segrar och tre banrekord. Jag fick flera utmärkelser, bland annat Rickard Rydell-Award. Jag blev också utsedd till årets racingprofil i Jämtland/Härjedalen och nominerad till årets racingförare.

2001 blev jag historisk genom att ta pallplats redan andra deltävlingen i Brittiska Formel Ford-Mästerskapet (eller som det korrekta namnet är: Slick 50 FF Zetec Championship). Det var första gången någonsin som en nybörjare kom på pallen så fort. Jag hade också flera topp-fem kval under säsongen. Mitt i säsongen blev jag övertagen till Holland som testförare åt ett team för att hjälpa dem att ställa in deras bilar. Jag slutade (efter 27 varv) 0,1 s från banrekordet på Zandvoort (före detta Formel 1-bana).

Vad händer nästa år?
Har precis skrivit på ett drömavtal inför 2002 med Tim Sugden Motorsport (TSM). Har även skrivit ett separat avtal med chassietillverkaren Van Diemen och motortrimmaren Solus. Detta innebär garanterat bra motorer samt tillgång till Van Diemens enda prototypbil (RF02) under vintern. Jag kommer att åka på läger till Spanien i slutet av januari, då kommer jag att ha exklusiv tillgång till RF02. Med andra ord, skitbra!

Tävlingssäsongen 2002 börjar månadsskiftet mars/april.

Hur skiljer sig Formel 3 från Formel Ford?
I Formel Ford är aerodynamiska hjälpmedel förbjudna, det vill säga vingar samt diffuser (en sorts kjol som sitter under bakre stötfångaren Red.anm.). Toppfarterna är ungefär samma, men kurvhastigheterna är högre i F3. En F3-bil är

⇨



VEM KATTEN ÄR...
ALX DANIELSSON

Bakgrund: Åkte slalom som ung och var rankad fyra i storslalom 1999. Körde gokart parallellt med skidåkningen. Skadade sig och övergav slalom för att köra Formel Ford i Sverige. Blev svensk mästare 2000 och körde förra året i världens hårdaste FF-cirkus, den i England. 2002 satsar han på att bli bäst i världen på Formel Ford. Har som mål att köra Formel 1 2006. PC Gamer är med och sponsrar Alx som Sveriges näste Formel 1-förare. Minns var du läste om honom först.

Tidigare i karriären: Gokart, Richard Rydell- Award, Rookie of the year, Svensk mästare i Formel Ford 2000.

Jobbar för närvarande med: Att bli bäst på Formel Ford i England.

"Det enda som man egentligen inte får med i ett bilspel är påfrestningarna som ibland är lika stora som i ett stridsflygplan."

[redacted]

egentligen mer eller mindre samma sak som en F1-bil, men med mindre motor.

Hur svårt är det att köra racing?
Intressant fråga. Frågar man någon som har kört väldigt länge blir väl svaret: enkelt. Det krävs år av träning för att bli riktigt bra. Även de nya killarna i Formel 1, till exempel Button, Alonso, Räikkönen, har tävlat inom motorsport sedan de började gå; cirka 20 år...

Måste man vara vältränad?
Det är väldigt viktigt och därför en stor del av samtliga förares vardag. Bilen ska ju vara 100 procent optimerad till racen och det enda sättet att få till det är att testa mycket. Under en intensiv testdag kan man köra bortemot 200 varv och för att kunna genomföra det med någorlunda kvalité behöver man vara oerhört vältränad. Det tar till exempel extremt hårt på nacken att köra så länge, framför allt i alla kurvor, eftersom hjälmen väger en hel del.

Hur använder du datorn för att träna?
Två områden: dels för att analysera alla data man tankar ned från bilen efter en körning. Bilens "svarta låda" registrerar cirka 30 olika mätvärden i upp till två timmar. Dessa värden använder vi sedan för att fintrimma bilen.

Andra området är körträning. Körsimulatorer som *ToCA 2, SCGT* och *GP3. ToCA 2* har samtliga brittiska banor. *SCGT* har bästa körkänslan (mest lik är GT Porschen...mmm). För internationella banor som jag tävlar på är *GP3* bra, som Spa + för körkänsla och alla inställningsmöjligheter på bilen. Mycket är likt vid förändringar, det vill säga bra för att träna inställningsarbeten. Kör man mycket bilspel lär man sig banorna vilket är en klar fördel. När jag kommer till en bana kan jag den redan och till skillnad från andra förare kan jag koncentrera mig på bilen i stället för att lära mig banan. Bilspelen i dag innehåller nästa allt man kan önska sig, det enda som inte fungerar är starten. Man kan inte starta på samma sätt i verkligheten som man gör i ett spel. I spelen är det mera fullt fart framåt, i verkligheten måste man vara mer försiktig och mer uppmärksam. Det enda som man egentligen inte får med i ett bilspel är påfrestningarna som ibland är lika stora som i ett stridsflygplan. Och så saknar jag en typ av spel, nämligen karriärspel där man bygger en racingkarriär.



Säsongen 2002 kommer Alx att köra för Tim Sugden Motorsport.

Vilken utrustning har du när du kör?
Fullt nomex (brandsäkert ställ, ungefär som jättetjocka bomullsplagg), underställ (polo, långkalsonger), knästrumpor, hjälmhuva (så kallad balaklava). Jag har halvhöga skor, trelagersoverall, långa handskar och hjälm förstås - allt i nomex såklart. Totalt ska man kunna befinna sig 30 sek i öppen låga utan att bränna sig.

Till min PC har jag förstås en ratt, en Saitek R4. Jag spelar rätt mycket, mest för att plocka varvtider. Det är kul.

Kan du ge några schyssta tips om hur man blir bäst på racingspel?
Se först till att lära banan, hitta bromspunkter, apex och så vidare. Efter det gör man en grundinställning av bilen, till exempel växlar, stötdämpare. Sedan är det bara att nöta tills man kan sätta varvtider inom ett par tiondelar från varandra, sen går man på inställningarna igen. Och så börjar man om. Till slut har man en supertrimmad bil och då är man helt enkelt snabbast. Det gäller bara att träna, träna och träna.

Varför tror du att du ska lyckas med ditt mål att nå Formel 1?
Jag vill vara bäst. Och satsar jag på någonting går jag verkligen in för att vara bäst. Till exempel kan jag ge mig ut och springa när det regnar bara för att det inte är någon annan som gör det. Jag ger 100 procent.

I det här fallet med satsningen på Formel 1 handlar det om så mycket mer än att köra bil snabbt och bra. Formel 1 är en jätteapparat som handlar om så mycket annat också, framför allt pengar. Har man inga pengar kommer man inte långt. Därför satsar jag och mitt team hårt på att få tag i sponsorer. PC Gamer är bara en del i det hela, men vi behöver många fler sponsorer för att lyckas. All racing slukar pengar, och Formel 1 är allra dyrast. Vi vet om det här och jobbar på flera olika plan samtidigt. Det går inte bara att träna bilkörning, man måste se till att få fram pengarna också. Vi är ett team som jobbar målmedvetet mot samma mål, var och en är bra på olika saker.

När får vi se dig köra Formel 1?
Målet är 2006 eller tidigare, mycket hänger på kommande säsong.

Länkar att kolla
http://www.alxtof1.com
http://www.alx.nu

PCG

ALX OCH LÄDRET

Det var inte svårt att locka Alx till redaktionen. Allt jag behövde säga var att min nya läderratt från Logitech var uppkopplad till datorn. Alx blev tokimponerad och dök upp ungefär en kvart senare. Han tar plats bakom ratten och tittar in i *Colin McRae Rally 2.* Lite kaxigt sätter han några varvtider och säger att han måste gå. "Nu har du några tider att försöka slå" säger han självsäkert. Så fort han har lämnat rummet tar chefredaktör Dahlberg plats i stolen. Här ska slås tider. Det tar kanske tio försök, sedan är jag om! Jag har slagit Svenska mästaren i Formel Ford! Synd bara att jag glömde bort att logga ut honom som förare och logga in mig själv i stället. Fortfarande står min rekordvarvtid under namnet Alx. Alla bara garvar när jag säger att jag är snabbare. Något som jag tyvärr inte kan bevisa...



När Alx är ute på banan har han provåkt den i något racingspel. På så sätt kan han den relativt bra.

SUPERTÄVLING

BLI SVERIGES NÄSTE RACINGKUNG!

VINN!

EN FÖRARLICENS FÖR FORMELBIL!

Värde cirka 20.000:-

Var med i PC Gamers stora tävling som pågår till sista februari! Du kan vinna en tvådagars förarutbildning på Mantorp Park där Sveriges nye racinghopp Alx Danielsson kommer att utbilda dig i formelbilskörning. Efter utbildningen har du en formellicens för att kunna tävla formelracing! Av alla som är med och svarar kommer vi att dra fyra finalister som får åka till Stockholm och göra upp om förstapriset i en tävling inför publik i Electronic Arts spel *F1 2001*!

Du kvalar in till PC Gamers final genom att svara på nedanstående fem frågor:

1. Vad heter den regerande världmästaren i Formel 1.
2. Vad tävlar Alx Danielsson i för formelbilsklass?
3. Vem har vunnit flest formel 1-lopp genom tiderna?
4. Vilken svensk racingförare medverkar i filmen Driven?
5. Vad heter den svenska racingbana där Sveriges enda Grand Prix i Formel 1 avgjordes?





1:a pris: Formelutbildning i två dagar på Mantorp Park inklusive hotell + föraroverall från Momo.
2:a pris: Lyxratt i läder från Logitech + F1-spel från Electronic Arts + Alx racingjacka.
3:e-4:e pris: F1-spel från Electronic Arts + Alx racingjacka.
5:e-10:e pris: Filmen Driven från Sandrews Metronome + F1-spel från Electronic Arts.
11:e-20:e pris: Årsprenumeration på PC Gamer + Alx-pin.
21:a - 50:e pris: Överraskningspris. Från Alx har vi t-tröjor och kepsar. Från filmen Driven har vi t-tröjor och kepsar. Från Logitech har vi t-tröjor. Samt många flera specialpriser!

Skicka in ditt svar (senast 28 februari) till:
red@pcgamer.se (skriv ALX i ämnesraden) eller:
PC Gamer, Box 12547, 102 29 Stockholm eller:
Gå in på vår hemsida www.pcamer.se

Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

Åldersgräns: 16 år
Körkort: Inget krav
Mer information om tävlingen, finaler och priser hittar du på www.pcgamer.se/



SVENSKA PC GAMER



MOTOR EVENTS RACINGSCHOOL

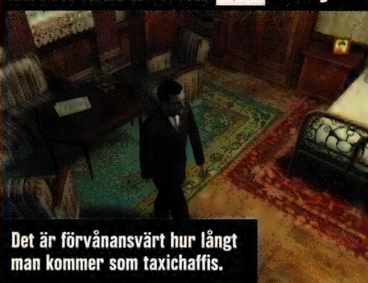
SANDREW METRONOME DISTRIBUTION SVERIGE AB

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

"If anything in this life is certain, if history has taught us anything, it is that you can kill anyone."

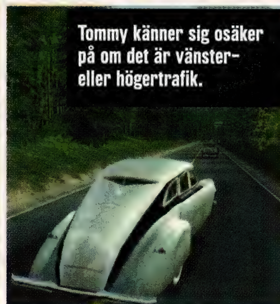
Av MIKAEL HJALMARSON

DETTA HAR HÄNT... << Vi gick igenom *Mafia* i en stor feature i PCG 46.


Det är förvånansvärt hur långt man kommer som taxichaffis.


"I'm funny how? Funny like a clown? I amuse you? I make you laugh?


Miljöerna är otroligt detaljerade och interaktiva.


Tommy känner sig osäker på om det är vänster- eller högertrafik.



MAFIA I KORTHET

Utgivare: Take Two
Utvecklare: Illusion Softworks
Genre: Shooter
Beräknat systemkrav: Pentium III 500, 128Mb RAM, 3D-Kort
Web: www.mafia-game.com
Releasedatum: Tidigt 2002
Värt att notera: Ett tidstypiskt actionspel som ger dig chansen att klä dig propert, skjuta vilt och köra bil som en idiot.

DET var något visst med det tidiga 1900-talets organiserade brottslingar som härjade i USA. De såg sig själva som riktiga hjältar och affärsmän. Filmerna från denna tid hjälpte fram bilden av rökande gentlemän i kritstrecksrandiga kostymer. Sedan kom Gudfadern och visade en mer brutal verklighet. Det blir en blandning av dessa stilar vi får uppleva i Illusion Softworks kommande actionspel.

Huvudpersonen Tommy jobbar som en vanlig taxichaufför men hans liv ändras på ett par minuter. Hans välklädda kunder i baksätet visar sig vara tvättäkta gangsters och när de beordrar honom att skaka av sig förföljare har den ofrivillige hjälten inte något annat val än att pressa plattan i mattan. Tommys färdigheter bakom ratten ger honom en plats hos den lokale mafioson Don Saleri. När vi möter honom får han enstaka jobb som chaffis i flyktbilar. Han blir en riktig skurk på heltid och kan snabbt skaffa sig dyrare vanor, men när nya och mer våldsamma arbetsuppgifter föreslås får Tommy snart se den mörkare sidan.

Manuset till *Mafia* skulle kunna passa till en långfilm och det är just detta utvecklarna strävar efter. De vill att spelet ska kännas som ett interaktivt gangsterepos. Ändå är tanken att det ska vara ett rent actionspel utan några avancerade dialogval eller icke-linjära händelser. Handlingen är indelad i en serie av uppdrag av olika slag. Som Tommy får du spendera lika mycket tid bakom ratten som ute till fots. Detta gör att *Mafia* blir som en mycket avancerad variant av *GTA*. Bilspelsdelen ska bli riktigt realistisk med en avancerad fysikmotor som är matad med precis rätt värden för de gamla fina bilarna. Du kommer inte att kunna köra ruskigt fort och bilarna är ganska sköra, men biljakter med dessa klassiska lyxbilar lär inte bli mindre roliga för det. Väl till fots blir spelet mer som en vanlig shooter, fast med spår av *Thief* och danska *Hitman*. Vissa uppdrag kan således utföras med övervåld medan andra kräver mer taktik och smygande från din sida.

"SPELET SKA KÄNNAS SOM ETT INTERAKTIVT GANGSTEREPOS."

Mafia verkar vara precis det spel som behövs för att sätta fart på gangstereran i den interaktiva underhållningens sköna värld. Personligen tyckte jag inte särskilt mycket om *Gangsters* eller dess uppföljare. Av någon anledning infann sig aldrig den rätta känslan, men här har Illusion Softworks helt klart goda chanser. Deras *Hidden & Dangerous* var ett bra exempel på att det är spelkänslan som räknas. Det finns också ett annat stort skäl att sukta efter *Mafia*. Utvecklarna beskriver nämligen multiplayer-delen som "*Counter Strike* med bilar". PCG

EN HJÄLP PÅ TRAVEN

Utvecklarna började misstänka att deras manus var något komplicerat i vissa uppdrag och i andra avseenden saknade detaljer. Handlingen till uppdragen skrevs mer eller mindre av designers och programmerare, vilket inte alltid är rätt väg att gå. För att få en klar bild över handlingen beslöt de sig för att anlita en riktig manusförfattare och regissör, vars namn ännu inte offentliggjorts. Denne mystiske filmmänniska tyckte om manuset och beslutade sig för att putsa upp det.

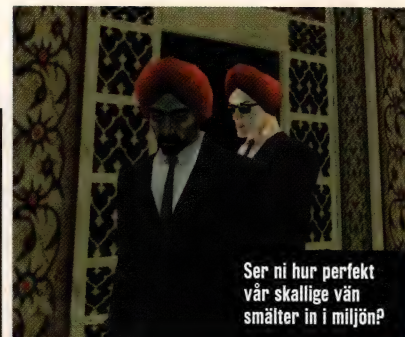

Ett italienskt tortyrredskap: Den skugglösa stolen.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Hitman: en cool kal kille som älskar och slår ihjäl med samma iskalla själ. (Eh...– *Red*) **Av MATS NYLUND**

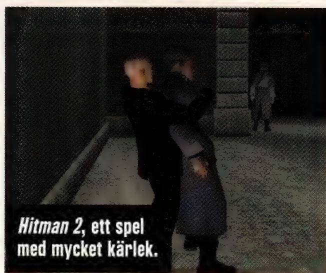
DETTA HAR HÄNT... << Vi hade en fet exklusiv artikel om *Hitman 2* i nummer 58.





Ser ni hur perfekt vår skallige vän smälter in i miljön?

Givetvis finns det prickskyttegevär i spelet.



Hitman 2, ett spel med mycket kärlek.

En vansinnig blick är ett måste för den seriöse lönnmördaren.

HITMAN 2 I KORTHET

Utgivare: Eidos

Utvecklare: IO Interactive

Genre: Actionäventyr

Beräknat Systemkrav: Inget ännu

Web: www.ioi.dk

Releasedatum: Mars/april 2002

Värt att notera: *Hitman: Codename 47* var ett av de potentiellt bästa spelen någonsin, packat med känsla, men handikappat av massor av elaka buggar och alldeles för kort. *Silent Assassin* verkar kunna fixa dessa små brister, och innehåller dessutom världens största prickskyttegevär.

IBLAND vill man som inbiten PC-spelare bara döda någon. Ja, virtuellt alltså, och då finns det knappast något spel som låter en göra det med mer finess än *Hitman 2: Silent Assassin*. Det är ju trots allt något visst med en kille som trots att han är vit europé, har rakad skalle och en streckkod i nacken, lyckas posera som en kinesisk gangster utan att någon misstänker något.

I det första spelet dödade Hitman sin "skapare" och där tog spelet abrupt slut (oops, schysst spoiler – *Red*). I tvåan visar det sig att han har tröttnat på allt dödande, eller kanske bara tjänat tillräckligt med pengar för att lägga av, och drar sig tillbaka till ett kloster på Sicilien. En rysk maffiaboss får dock korn på honom och lyckas med diverse knep förmå den bästa lönnmördaren någonsin att börja jobba igen. Mitt ibland alla dessa lögner så upptäcker Hitman dessutom att medan han gör sitt jobb så har någon lagt ut ett kontrakt på honom, samt skickat en före detta rysk Spetsnaz-soldat för att ta hand om saken.

Den här storyn kommer precis som i ettan att visas genom snygga mellanscener samt i viss mån genom korta skriptade delar i själva spelet á la *Half-Life*. Dessa kommer dock att hållas till ett minimum för att ge spelaren maximal handlingsfrihet under uppdragen. En betryggande siffra av 21 uppdrag totalt i 6 vitt skilda miljöer har nämnts, alltså runt dubbelt så många som i originalet. Dessutom är fienders och civilisters AI väsentligt förbättrad så att de reagerar mer varierat på dina handlingar och uppdragen är större och mer komplicerade. Vi ser alltså fram mot betydligt mer att göra i denna uppföljare, vilket är positivt eftersom det värsta med *Hitman* var att det var så kort.

"VI KAN SE FRAM MOT EN HITMAN MED RUNDARE FLINT ÄN TIDIGARE... SAMT VACKRARE MILJÖER."

Spelmotorn är densamma, men kraftigt uppdaterad så att den klarar av mängder med polygoner och nya häftiga effekter. Vi kan alltså se fram emot en *Hitman* med mycket rundare flint än tidigare, samt vackrare miljöer i t ex de ryska tunnelbanorna och Malaysia där man samlat massor med foton och info för att få det hela mer realistiskt. En plats som inte kommer att finnas med är Afghanistan. Till att börja med hade man planerat några uppdrag där för att ha någonstans att göra av det gigantiska Barret-geväret (.50-kalibrigt och runt 1.5 m långt), men efter de senaste händelserna där har man flyttat dessa nivåer till en än så länge okänd plats. PCG

LEKSAKER FÖR STORA GRABBAR

Bland det roligaste i *Hitman* var ju variationen mellan de olika vapnen och det faktum att du inte hade råd att köpa en Minigun inför varje uppdrag. I tvåan har man dock frångått den ekonomiska modellen och låter dig istället behålla alla prylar du hittar under uppdragen, och ger dig till och med en trädgård där du kan prova dem gratis. Nyckeln här är istället att välja det vapen som ger mest poäng i varje uppdrag, och du kan dessutom inte ta med allt du vill, vilket känns realistiskt eftersom man oftast inte kan knalla in på t.ex. sjukhus med fickorna fulla av UZI:s i verkligheten.

VINN!

PC Gamer och EA Nordic känner att ni läsare behöver komma ut i friska luften en stund och har därför tagit fram en högflygande tävling som vi vet kommer tilltala inte minst alla *Comanche 4*-fans. Du har chansen att vinna en hisnande helikopterfärd över Stockholm samt det eminenta spelet *Comanche 4* från Novalogic. Förstapristagaren vinner flygturen, ett spel samt en bag. Ytterligare fyra stycken vinner varsitt spel plus en bag.

Så hur gör jag då för att bli en av del lyckliga vinnarna?

Jo, du sätter svarar helt enkelt på de hjärndödande frågorna som du finner nedan, och mailar sedan in svaret tillsammans med ditt namn och din adress till följande adress: red@pcgamer.se
Skriv "Flygfärd" i ämnesraden. Observera att vi måste ha ditt svar senast den 31 januari. Vinnarna publiceras i marsutgåvan av PC Gamer. Lycka till!

Vad heter det senaste spelet i Novalogics välkända *Delta Force* serie?

a) Green Berets
b) Land Warrior
c) Navy Seals
d) A-Team

Vad heter Novalogics kommande vampyrinspirerade actionspel?

a) Bloodfest
b) Suck Til' Ya Drop
c) Necrocide
d) Sharp Teeth









HITCHCOCK THE FINAL CUT

Kompatibelt med Windows 98, hoppas vi.

Av MATT AVERY

CAMEODAMEN

Som alla Hitchcock-fans känner till – ja som förresten alla människor lär känna till - så var mannen själv med i bakgrunden i samtliga sina filmer. Som tur var så kunde inte utvecklarna motstå frestelsen, så i många av spelets scener kommer du att hitta små referenser till herr H själv.



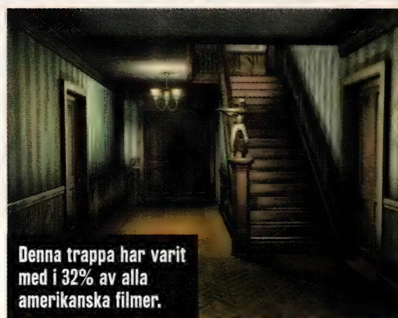
DETTA HAR HÄNT... « Vi har nämnt *Hitchcock* i nyhetssektionen.



"Jag älskar de här besöken på IKEA, grynet."



Ett spökhus! Gå inte in! Du måste i och för sig, men ändå...



Denna trappa har varit med i 32% av alla amerikanska filmer.



Suvve! Joysticken här, musen här... jäklar! Var är nu telefonjacket?

HITCHCOCK I KORTHET

Utgivare: Wanadoo

Utvecklare: Arxel Tribe

Genre: Actionäventyr

Beräknat Systemkrav: PII-330, 64Mb RAM

Web: hitchcock.arxeltribe.com

Releasedatum: Ej fastställt

Värt att notera: Ett spänningsfyllt äventyr inspirerat av mästerregissören själv

PSYCHO. Alla känner till Psycho. Och de flesta känner till North by Northwest (med biplanet som jagar hjälten) och Rear Window (Fönster mot gården). Men visste ni att Hitchcock gjorde över 50 filmer, samt flera TV-serier, under en karriär som varade mer än ett halvt århundrade? Det är kanske inte så konstigt att Arxel Tribe tyckt att det var en bra idé att låna från spänningens mästare till sitt nya peka-och-klicka-äventyr.

Grundidén är denna: Du spelar Joseph, en privatdetektiv med övernaturliga krafter som kallats in för att med hjälp av nämnda krafter undersöka försvinnandet av ett helt filmteam i ett spökhus på toppen av en kuslig kulle, som ägs av en biljonär som råkar vara ett Hitchcock-fan. Så långt är ju allt helt Scooby Doo, men den ganska listiga gimmicken är att varje gång du hittar ett lik (och du kommer att hitta din beskärda del) så kommer dina mediala krafter fram. Du får i en syn se hur offret mördades (fast givetvis inte av vem), ungefär som Lance Henriksen i TV-serien Millennium. Och dessa flashbacks då? Jo, de är förstås alla scener från någon av Hitchcocks många filmer, eller i alla fall från sex av dem. Det kanske hade blivit för dyrt att köpa licensen till fler av dem, men Hitchcock-fans kommer att känna igen många av scenerna i spelet. Kollar du exempelvis in caféet så kommer du att känna dig transporterad till matrumsscenen i The Birds (Fåglarna).

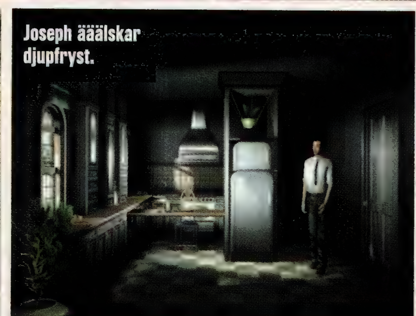
Dessutom så har spelet, för att hjälpa de cineastiska Hitchcock-referenserna, designats helt i enlighet med mannens väldokumenterade och karismatiska regissörsstil. Kameravinklar, de kreativa användandet av ljuskällor och de nydanande skuggorna är alla strikt enligt mästarens ritningar, med varje steg av spelskaparprocessen övervakat och godkänt av Universal Studios.

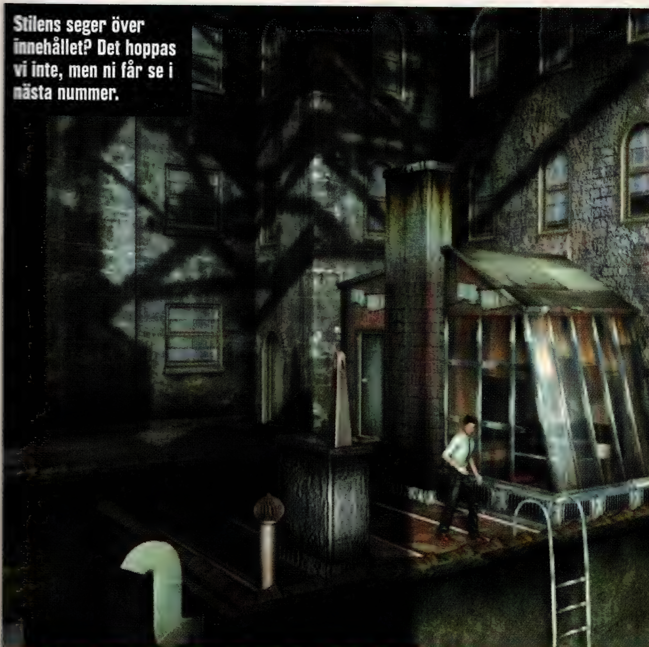
I grunden så är Hitchcock ett peka-och-klicka-äventyr som utspelar sig mot en traditionell, noggrant uppmålad bakgrund; men Josephs förmåga att simma, springa, hoppa och skjuta ger oss flera lager med action utöver detta och tillför lite välbehövlig fart. Det är ingen tvekan om att mysterierna är lättare att lösa om du gillar Hitchcock sedan tidigare eftersom varje problem lånar rätt ogenerat från filmerna, men utvecklarna Arxel Tribe tror inte att detta kommer att vara nödvändigt för att klara av spelet. Som produktionschefen Fabien Dupontroue säger: "Om vi kan få folk intresserade av själva idén med spänning, så kanske de


Vår hjälte skriver kioskdeckare på sin lediga tid.

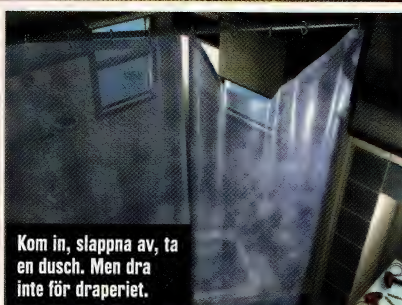

När han inte jobbar som detektiv drygar Joseph ut kassan genom att köra lyftkran.




Joseph äääIskar djupfryst.


Stilens seger över innehållet? Det hoppas vi inte, men ni får se i nästa nummer.




Kom in, slappna av, ta en dusch. Men dra inte för draperiet.

sedan vill uppleva några av Hitchcocks filmer. Men vi vill förstås i första hand dra till oss Hitchcock-fansen med spelet."

Medan du styr Joseph mellan döingarna så har du hjälp av två saker. Det ena är en handdator vars meny inkluderar en lista av det du bär med dig, listigt uppdelad i olika kategorier, samt genvägar till platser du redan besökt, vilket skonsamt nog eliminerar massor av komplicerat springande som har förstört rytmen i många liknande spel. Det andra är en Mynah-fågel vid namn Alfred (fråga inte). Mer hjälp finns för dem som tillbringar för mycket tid på ett enda ställe utan att komma vidare, i form av plötsliga flashbacks fyllda av ledtrådar. Vid ett tillfälle måste du till

"SPELET ÄR DESIGNAT ENLIGT HITCHCOCKS REGISSÖRSSTIL."

exempel starta en TV-skärm, och för att göra detta måste du ha fjärrkontrollen som tyvärr sitter stenhårt fast i fingrarna på ett redan stelnat lik. Kan du inte lista ut det? Efter att en scen från Frenzy spelas upp, där man bryter en död mans finger för att komma åt en nyckel, så kan du nog. Överför den handlingen till det nyligen funna liket och lossa fjärrkontrollen.

En markör som reagerar på vad du håller den över ger också ledtrådar till vilka prylar som är viktiga, t ex blir den en "sök"-ikon när sökning är aktuellt – oftast när det gäller ett lik. Så troget följer spelet Hitchcocks omedelbart igenkännbara stil att varje beundrare av den filmskapande mästaren kommer att bli imponerad, även om den förväntade speltiden av 12-15 timmar kanske inte verkar alltför generös för de flesta peka-och-klicka-kännare.

Kommer det slutliga spelet att hålla vad det lovar? Kolla in nästa månads (förhoppningsvis) recension om du inte vill vänta med spänning längre. Och under tiden bör du komma ihåg att aldrig lita på motellägare. 

MED EGNA ORD

Vi talade med Arxel Tribes huvuddesigner Benoit Rullier om *Hitchcock* och om mord, förstås.

PCG: Varför ska vi hetsa upp oss över Hitchcock?
Intrigen är verkligt invecklad och har mycket djup. Precis som i Hitchcocks filmer så har vi utforskat våra karaktärers psyken för att ge spelaren en känsla av det extraordinära i det ordinära.

PCG: Vilka saker i spelet är du mest nöjd med?
Jag får nog säga jämvikten mellan djupet i historien och interaktiviteten.

PCG: Vad var era huvudmål?
Att väva ihop den komplexa storyn med total inlevelse i ett komplext psykologiskt konstverk.

PCG: Om du skulle mörda någon, hur skulle du göra då?
Mörda? Vilken otäck idé! Hmm... Jo, för att få ditt svar ska du se Hitchcocks "Strangers on a train" – men jag har inte sagt något, kom ihåg det.

PLANETSIDE

Ytterligare ett skäl att få ut bredband till folket.

Av MIKAEL HJALMARSON

DETTA HAR HÄNT... « Vi tittade på *Planetside* i PCG 55.





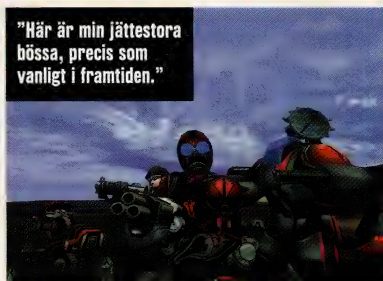




Det här kan bli riktigt obekvämt.

ETT VIRTUELLT KRIG

Tänk dig följande scenario: Dina kompisar bränner iväg i tungt bepansrade fordon och stöter samman med fiendens försvar i närheten av en större installation. Det aggressiva anfallet lockar iväg större delen av trupperna och du får fria händer. Ditt mål är en terminal inne i byggnadskomplexet. Om allt går enligt planerna kommer du att sätta basens försvar ur spel och på så sätt möjliggöra ett större anfall. Du når terminalen och gräver fram dina verktyg. Allt verkar gå smidigt då larmet plötsligt aktiveras och du hör hur vakterna närmar sig. I *Planetside* kommer hacking att vara en viktig del då du kan sabotera mycket för fienden om du bara har tillräckligt mycket tid på dig. Intressant nog kan hackers också använda sina kunskaper för att lägga ut virtuella fällor i terminaler för att snärja fiendens hackers.



"Här är min jättestora bössa, precis som vanligt i framtiden."

PLANETSIDE I KORTHET

Utgivare: Ubi Soft

Utvecklare: Sony Online Entertainment

Genre: Shooter

Beräknat Systemkrav: Pentium II 450, 64Mb RAM, 3D-Kort

Web: www.station.sony.com

Releasedatum: 2002

Värt att notera: Ge dig i kast med vansinniga strider till fots eller i fordon. Detta spel har allt för alla som gillar lag-baserade actionspel.

TANKEN med en shooter som kan klämma in hundratals spelare på en server är riktigt trevlig, men räcker det för att rättfärdiga en månatlig avgift?

De allra flesta actionspel som har stöd för multiplay idag är helt gratis, förutom engångskostnaden för skivorna förstås. Detta och alla modifikationer har fått dessa spel att växa med tiden. Det bästa exemplet är förstås *Half-Life* som fortfarande drar en stor publik. Att ta sig an spel som *Counter-Strike*, *Return to Castle Wolfenstein*, *Unreal Tournament* och *Quake 3 Arena* i detta avseende är ingen lätt uppgift, men utvecklaren Sony Online Entertainment är heller inga klåpare.

Det var i maj förra året jag såg *Planetside* i rörelse för första gången. Min första tanke var att detta kommer att bli en hygglig konkurrent till Halo, som kanske släpps till PC någon gång. Nu några månader senare känns det som det måste hända mycket hos Bungie för att *Halo* ska ha en chans. *Planetside* ser riktigt bra ut och det finns tillräckligt många intressanta spelelement för att göra detta till en klassiker.

"TYDLIGEN SKA DET FINNAS EN STÖRRE HEMLIGHET I SPELET SOM DE INTE HAR AVSLÖJAT ÄNNU."

I skrivande stund drar det ihop sig inför julen och enligt utvecklarna är denna högtid viktig. De har arbetat hårt för att kunna ta ledigt och känna att de är värda en vilopaus. Enligt Danny Han, en av utvecklarna, har de gjort stora framsteg i serverarkitekturen, karaktärsdatabasen och fysikmotorn. Den förstnämnda måste ses som det viktigaste, då lagg är det värsta som kan hända i en shooter.

Möjligheten att hoppa in i och manövrera olika fordon är alltid välkommen. I *Planetside* finns det dock vissa restriktioner för att hålla spelet balanserat. Varje deltagare kan utrusta sin karaktär med olika sorters rustningar. En soldat med lätt rustning rör sig snabbare, men tål mindre stryk i vanlig ordning. Tyngre rustningar ger soldaten bättre skydd men gör också att vissa fordon inte blir tillgängliga. I vissa fall handlar det om att rustningen hindrar deltagaren från att sitta i förarsätet, men i extrema fall går det inte ens att kliva in i fordonet. Vidare kommer balanseringen att göra att det blir svårt att få tag på de bästa vapnen och de häftigaste bilarna. Lättare fordon och utrustning finns nästan alltid tillgänglig. Intressant nog går det att byta ut vapnen på bilarna också, vilket gör att det kommer att finnas många olika varianter att prova på.

Planetside ser mer och mer lovande ut och enligt utvecklarna går allt enligt planerna. Tydligen ska det finnas en större hemlighet i spelet som de inte har avslöjat ännu, men förmodligen lär de bli mer pratsamma när produktionen lider mot sitt slut.

Personligen sitter jag med ett vanligt skräpigt modem och därmed blir det nästan en plåga att se onlinespel av den här kalibern. Sony Online Entertainment är riktigt starka just nu med det populära *EverQuest* och med både *Planetside* och *Star Wars: Galaxies* på väg kan det bli svårt för konkurrenterna framöver.

LORDS OF THE REALM III

"Sire, bönderna är motbjud... bjuder på motstånd. Phu. Där slapp ni ett skämt skämt. **Av RICHARD COBBETT**

DETTA HAR HÄNT... << *Lords Of The Realm III* var en Nyhet för länge sedan.



Kommer vi äntligen att få se Kalabaliken i Bender? Impressions lovar det.



I de här trakterna är alla hus slott.

HJÄLTARNA OCH BUSET



LOTRIII tar inte sig själva på blodigt allvar, så medan magi och monster är portförbjudna släpper de ändå in hjältar som är villiga att jobba för dig. Merlin, Kung Arthur och Robin Hood har redan tackat ja till inbjudan, och fler accepterande är på ingång. Exakt hur dessa hjältar kommer att inverka på strider och resurshantering, är fortfarande höljt i dunkel, men utrymmet för intressanta vinklingar är omfattande.

LORDS OF THE REALM III I KORTHET

Utgivare: Sierra
Utvecklare: Impressions
Genre: RTS
Beräknat Systemkrav: PII 500, 128Mb RAM, 3D-Kort
Web: www.lords3.com
Releasedatum: Hösten 2002
Värt att notera: Ett RTS med fler lager än en ordinär lök och med fans som inte kommer att acceptera någon som helst svaghet.

STRIDEN om framtiden för RTS-spel närmar sig i ett svindlande tempo, och ironiskt nog kommer striden att avgöras i dåtid. OK, det är inte precis någon historielektion vi bjuds på, med *Battle Realms* eldklotsslungande spindelninja, *Warcraft III*:s orcher och *AoM*:s gudar som radar upp sig bredvid de mer vardagliga riddarna i *Medieval: Total War*. Nåväl, 2002 års spel kommer att visa upp soldater som lägger ner de fantasifulla vapnen och plockar upp de gamla hederliga istället.



Du ska kunna känna igen dina soldater, säger Impressions.



Utvecklarna på Impressions är onekligen obestridda mästare när det gäller historisk stadsbyggnation med *Ceasar, Pharaoh* och *Zeus*, men även om dessa titlar innehöll strider så var de veka , för att inte säga riktigt veka. Detta har de verkligen rått bot på i detta spel. Du bygger inte städer i *Lords Of The Realm III*: du designar och bygger slott. Din historia skrivs inte i bläck av de upplysta lärde, utan i blod. En del kampanjer kräver att du håller elden brinnande i din spis, men dina fienders halmtak får väl också duga.

I dessa "stadsbyggarspel" (som man kallar *Ceasar, Pharaoh* och dylika spel) får du ut mer av spelen om du känner dina slott och kan skilja dem från vallgraven och borggården, men du behöver inte vara historiskt bevandrad för att spela. Eller, som Impressions säger: "Det finns svärd, och det finns människor som bär svärd. Om jag har mer folk som bär svärd än vad du har, så föreslår jag att du går ner på knä inför mig."

"DIN HISTORIA SKRIVS INTE I BLÄCK AV DE UPPLYSTA LÄRDE, UTAN I BLOD."

Inte för att det kommer att bli så lätt. Du måste varligt balansera din blodtörst med brödbak, pengaflöde, offensiver, försvar, diplomati, fjäsk för kyrkan och många andra förpliktelser – Impressions är inte de som backar för att ge dig en tuff utmaning. För att ge dig en aning om *LotR III*:s djup, är det inte tillräckligt att ha resurser, du måste ha resurserna på rätt ställe också: soldaterna vid fronten blir inte mätta på den mat du har i slottet.

Det blir aldrig så komplext som i *Pharaoh*, med endast tre huvudsakliga tillgångar och endast liten direktkontroll över din bosättning, men det lägger till oräkneliga detaljer som vi hittills aldrig skådat , till upplevelsen. Vi har inte sett många riktigt strategiska strategispel på sista tiden, men de fortsatt populära spelen *Shogun, X-Com, Jagged Alliance* och de få utmanarna som tidigare har dykt upp, visar att många är de som söker efter något djupare än standardspelen, utan att för den skull gå hela vägen med *Civilization*. Fast, det är klart, en "stealth-bombare" vore ju inte helt fel under en belägring... PCG

ste spelen köper du på... **Gamesmix.com**

ETT BONNIER AB-FÖRETAG

kundservice@gamesmix.com

FÖRHANDSBOKA NU!

Be number one
Play number two

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

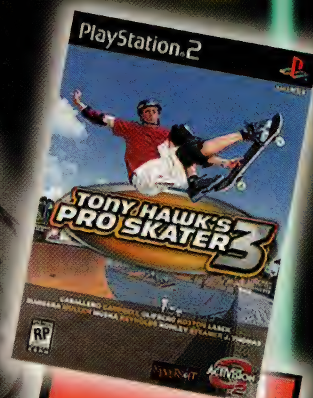


Spåra upp och köp dom heta spelen på www.gamesmix.com

Nu slipper du famla i blindo och irra omkring efter de häftigaste spelen och de läckra och heta prylarna. För nu kan du som är kräsen och ett riktigt spelfreaks köpa dom direkt på nätet www.gamesmix.com.
Välkommen med ett gott råd på vägen
– Be Careful Out There...

Boka din Xbox idag!





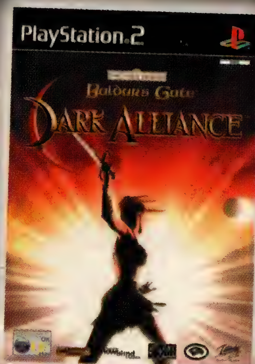
Vi kan lugnt påstå att detta är århundradets tv-spel

"Den ultimata spionthrillern med högtryck mitt i New York. Action när den är som bäst. Vackert och fullkomligt lysande. Fega inte utan förhandsboka direkt."





Mörka krafter och action





DARK ALLIANCE

PC GAMER TOP 100

PC Gamer-redaktionen tar sig vatten över huvudena och listar de 100 bästa spelen som någonsin gjorts! Har de gjort bort sig totalt eller lyckats med det omöjliga? Ni läsare får vara jury, domare och bödel.

Ja det här var verkligen inte gjort i en handvändning. Jocke fick en mulen dag den ofantligt korkade idén att redaktionen skulle sätta sig ner och lista de bästa spelen som någonsin gjorts, och ni kan ju själva tänka er hur lätt det är att genomföra.

Bishop's Arms i Växjö fick bli mötesplatsen, då teamet ansåg att en torr strupe inte kunde leda till något annat än katastrof. Efter många större och mindre dispyter och ett antal pints hade vi kommit fram till något som i alla fall liknade en uppsättning, men det skulle krävas många fler timmar av bearbetning innan listan blev något sånär tillfredställande.

Resultatet ser ni här på dessa sidor, och vi är fullt medvetna om att Listan kommer att väcka en hel del ont blod och skapa rejäla diskussioner bland er läsare. Vilket faktiskt är avsikten. Det är nämligen tänkt att detta från och med nu ska bli en årligen återkommande tradition, men med den väsentliga skillnaden att ni nästa gång ska få möjligheten att sätta er över redaktionens åsikter. Det ska alltså utvecklas till en sorts Läsarnas Top 100, men vi tänkte köra första rundan så att ni har ett underlag att gå efter. Gillar ni konceptet så är det möjligt att ni inte ens behöver vänta tills januari nästa år på att själva få göra er röst hörd.

Vi återkommer med detaljer, och tar betäckning inför den kanonad av förolämpningar som vi vet kommer att riktas åt vårt håll efter detta tilltag. Innan ni slänger er på brevlådan så ska ni dock tänka på att SAMTLIGA titlar på denna lista är riktigt bra spel. Vi snackar de hundra bästa spelen i världen. OK? Den som inte gillar det kan väl se det som den ultimata guiden över spel man bör ha spelat för att inte polarna ska reta en på skolgården.

PCG-Redaktionen

PC Gamer Top 100-91

100 Steel Panthers: World At War
99 Championship Manager-serien
98 Little Big Adventure
97 Interstate 76
96 Ignition
95 King's Quest
94 Rally Championship
93 Crimson Skies
92 Metal Gear Solid
91 Wargasm

Sierras grundare Roberta Williams började enkelt. Hon gjorde äventyrsspel av standardsnitt, men började så småningom försöka klämma in grafik i tidens primitiva och minnesträngda datorer. Så införde man animaton och *King's Quest* var fött. Därefter exploderade äventyrsspelen och en uppsjö av animerade äventyr av högst varierande kvalité och utseende kom till, men det var med *King's Quest* det hela började.

PC Gamer Top 90-81

90 Broken Sword
89 Future Wars
88 Icewind Dale
87 Rally Masters
86 Sacrifice
85 No One Lives Forever
84 Lemmings-serien
83 Blade Runner
82 Delta Force-serien
81 Planescape: Torment

Planescape: Torment gjorde ett starkt intryck på många rollspelare då det kom. Med sin suggestiva stil, otroliga story och fantasifullt utarbetade karaktärer vann det hjärtat hos de flesta som provade på det. Det skiljde sig från de lite mer skäggiga rollspelen genom att vara relativt vuxet, då det behandlade en hel del djupa, filosofiska frågor. Redaktionen frågar sig när Black Isle Studios ska sätta igång med en uppföljare?

PC Gamer Top 80-71

80 SWAT 3
79 Grand Prix 3
78 FIFA 2002
77 Panzer General II
76 Airwarrior
75 Combat Flight Simulator 2
74 Aliens Vs Predator 2
73 Flying Carpet
72 Close Combat-serien
71 Shogun: Total War

När *AirWarrior* kom i början (japp, början) av 90-talet så var den den enda online-simulatorn som fanns. Numera kan vi njuta av en hel mängd av skiftande kvalité, men då var det en oerhörd känsla att i vacker (nåja) VGA-grafik glida in bakom sin motståndares Messerschmitt och förpassa honom till sällare jaktmarker. Numera är spelet nedlagt eftersom nyare förmågor konkurrerade ut det, men vi glömmer det aldrig.

PC Gamer Top 70-61

70 Battlezone
69 MechWarrior 4
68 Descent
67 Myth: The Fallen Lords
66 Flight Simulator 2002
65 Rollercoaster Tycoon
64 Master Of Orion 2
63 NOX
62 Populous
61 Freespace 2

Microproses strategimästerverk *Master Of Orion 2* är fortfarande bra om man har en kväll på sig och några vänner att spela med. AI:n var också förvånansvärt bra för sin tid och spelet hade mängder av möjligheter att sluta allianser, forska fram nya häftiga teknologier och föra rymdkrig med egenhändigt designade skepp. Dessutom hade spelet slemma aliens som faktiskt var verkligt främmande både i beteende och till utseendet.



PC Gamer Top 60-51

60 Ground Control
59 Tribes
58 Return To Castle Wolfenstein
57 Everquest
56 Age Of Empires 1-2
55 Doom
54 Thief
53 Motocross Madness 1-2
52 NHL-serien
51 MDK

Först kom *Wolfenstein 3D* och bevisade att det gick att göra spel i 3D, eller i alla fall något som påminde starkt om 3D (minns ni "2 1/2D-debatten"?) och sedan kom *Doom* och gjorde konceptet fullkomligt. Med en story tunnare än ett mandelflarn lät *Doom* dig skjuta zombier, Imps, demoner och annat otyg med en verklighetskänsla vi aldrig sett förut. Utan *Doom* hade PC-spelen garanterat inte sett ut som de gör idag.



PC Gamer Top 50-41

50 EF2000
49 American McGee's Alice
48 Shogo: MAD
47 Giants
46 GTA
45 Wolfenstein 3D
44 Silver
43 Homeworld
42 Midtown Madness 1-2
41 Rainbow 6-serien

Plattformsäventyret *American McGee's Alice* var en av de där titlarna som inte föregicks av alltför mycket ståhej, utan som istället smög sig på oss med tassande mockasinfötter. Vi vet inte om det var därför som överraskningen blev desto större, och gladare, men att det var ren och skär underhållning från början till slut går inte att ta fel på. En gotisk Alice till flickvän borde alla prova på någon gång!



GENRENS DÖD

Varje genre som något av dessa spel tillhör har vid något tillfälle förklarats död och begraven, varpå den ofelbart återuppstått och för en tid överglänst någon annan. Det verkar helt enkelt vara så att detta som så mycket annat i världen går i vågor. Ofta tar detta sig formen av ett revolutionerande spel som sedan imiteras flitigt, varefter de valhänt designade, trista kopiorna får folk att tröttna på genren och förklara den officiellt död. Vi har försökt få med spel ur ett så brett skikt som möjligt, men det visar sig snart att många av de banbrytande och/eller populära spelen på senare år är förstapersons-shooters eller realtidsstrategi, därav övervikten av dessa i vår lilla lista.

PC Gamer Top 40-31

40 Dungeon Keeper 1-2
39 Ultima Online
38 IL-2 Sturmovik
37 Day Of The Tentacle
36 Duke Nukem 3D
35 Sim City-serien
34 Syndicate 1-2
33 Empire Earth
32 Heroes Of Might And Magic-serien
31 Commandos 1-2

Online-rollspelet *Ultima Online* är kanske det av alla spel i genren som har överlevt längst, och som har den trognaste skaran följeslagare. Trots att grafiken inte är den bästa och trots att spelet kan te sig extremt otillgängligt för nybörjare, så är det många som har spenderat all sin lediga tid och större delen av sin lön på detta påhitt från Richard Garriott och Origin. En uppföljare var på väg, men skrotades, vilket många sörjer.



PC Gamer Top 30-21

30 Total Annihilation
29 Worms II
28 X-Wing-serien
27 Jedi Knight
26 Alone In The Dark
25 X-Com
24 Tomb Raider I-II
23 System Shock 1-2
22 Colin McRae Rally 2.0
21 Sam & Max

Vi vågar påstå att inget turordningsbaserat spel hittills överträffat *X-Com* när det gäller spänning och känsla. Du började med att slåss mot klena grå aliens med fjuttiga automatkarbiner och pistoler och byggde upp en imponerande styrka kommandosoldater samtidigt som du räddade jorden från undergång. Sällan har ett stillsamt strategispel framkallat ett sådant våldsamt nagelbitande hos så många. En odödlig klassiker.



PC Gamer Top 20-11

20 Starcraft
19 Elite
18 Hidden & Dangerous
17 Warcraft 1-2
16 Deus Ex
15 Operation Flashpoint
14 Unreal Tournament
13 Monkey Island-serien
12 Fallout
11 Diablo I-II

Denna friska fläkt från öster räddade oss ur vår nöd mitt i en rad av mediokra krigsspel. I *Hidden & Dangerous* kontrollerar du upp till fyra kommandosoldater som utför uppdrag i Andra världskrigets Europa och uppdragen är visserligen skriptade men både knepiga och bra designade (förutom den ökända sjöplansnivån som hackar på den värsta superdator). Vapnen, rörelserna, miljöerna och fiendens AI var bra och vi kan knappt vänta på tvåan.



KALKONER

Under arbetets gång kom vi ofelbart på några spel som utmärkt sig genom att vara så fruktansvärt kassa att de dragit vanära över hela sin genre. Nedan listar vi vår "kalkontopp" med spel som kunde ha varit riktigt bra men inte nådde ända fram.

DAIKATANA
Försenat, sedan försenat igen, och sedan visade det sig vara ett halvtaskigt FPS med dålig grafik, obefintlig story och mentalt störda "medhjälpare" som oftast sköt på spelaren eller varandra.

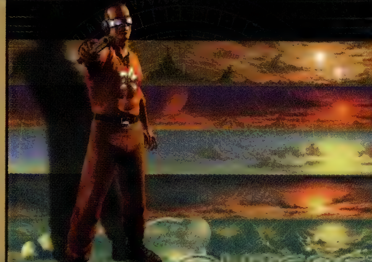
BATTLE CRUISER 3000AD
Ett oerhört ambitiöst koncept som svällde och blev större tills det blev för stort till och med för sin skapare, den mindre diskrete Derek Smart. Släpptes med så mycket buggar att det i de flesta tidningar inte recenserades då man helt enkelt inte fick igång det.

BLOOD II: THE CHOSEN
Efter det hyfsade *Blood* och det smått lysande *Shogo:MAD* som använde samma motor hade vi höga förhoppningar på *Blood II*. Det som släpptes var en taskigt optimerad, handlingsbefriad och onödigt våldsam orgie i tristess.

INTERSTATE 82
Uppföljaren till det trevliga bil/action-spelet *Interstate 76* visade sig vara en sorglig soppa med trist intrig och omöjlig styrning. Hur kunde det gå så fel? Förmodligen var det begäret efter ett par snabba dollar som styrde här.

10 OUTCAST

Outcast är kanske det mest innovativa äventyrsspelet någonsin, men av någon outgrundlig anledning är det inte så många som har provat på det. Utvecklarna på belgiska Appeal har lyckats blanda teknisk finess med en kärlek för spelkänsla som fullkomligt sipprar från hårddisken. Voxel-grafiken med sina oaccelererade texturer kan uppfattas som lite fattig, men ställ bara upp upplösningen och detaljrikedomen så växer en enorm värld fram inför dina ögon. En värld där du iklädd rollen som Cutter Slade kan interagera med det mesta via ett kommunikationssystem som var långt före sin tid, och som fortfarande håller högsta klass. Gillar du äventyrsspel och känner på dig att du har missat *Outcast*, så råder vi dig snarast att prova på det. Världen Adelpha kommer att fånga dig i ett grepp som är mycket svårt att ta sig ur.



9 CIVILIZATION



En icke namngiven redaktionsmedlem tillbringade 24 timmar i streck med *detta* spel när det först kom ut, endast avbrutna av kisspauser. Denna reaktion är likartad för de flesta när de spelar *Civilization* eller dess efterföljare för första gången, spelet har nämligen förutom en solid strategisk spelmotor massor av "bara en omgång till"-känsla. Att börja med en liten klen nomadstam och sedan föra den genom en monumental guldålder, otaliga krig och slutligen ända in i rymdåldern är ju också ganska engagerande. *Civilization* är helt enkelt spelvärdets totala seger över utseendet, för trots att grafiken i samtliga spel i serien är fullt funktionell så är det svårt att ta till några större superlativer när man ska beskriva den. Men vad gör det när spelet låter dig hänge dig åt den ultimata makttrippen och samtidigt glömma småsaker som att äta.

8 THE SIMS

Will Wright var nog den ende som trodde på den här idén i början. Nu finns det folk som är mer fästa vid sina Sims än Pokémonägarna någonsin var vid sina plastägg. Idén låter simpel, skapa ett normalt liv för dina Sims, men den slog an någon sträng i våra själar och vi kunde inte slita oss förrän lilla Torsten och Ida gått till sängs i sitt Sim-hus eller fått sin hett efterlängtade bubbelpool, trots att vi ibland tvingades beordra dem att gå på muggen eller duscha. Dina sims utvecklas och umgås, till och med har romanser eller slagsmål med grannar och rumskompisar, och spelet är nog det enda hittills som tillåter förhållanden mellan personer av samma kön. Minst tre expansioner, massor av användarskapade tillägg, tapeter och skins för dina innevånare gör också att spelet håller än och förmodligen länge till.



7 QUAKE I-III



Att *Quake* och dess uppföljare har gjort mer för fraggandet online än vad Per-Albin Hansson gjorde för folkhemmet kan vi väl alla vara överens om. id Software gjorde mödrarna upprörda och skakade om det mesta inom spelvärlden med sin nytolkning av de gamla spelen *Wolfenstein 3D* och *Doom*, och det största och kanske mest högljudda spelsamhället någonsin föddes ute på Nätet. "Quakers" blev ett skällsord för mer "sofistikerade" spelare men inte ens de kunde förneka den bisarra dragningskraft som åtminstone det första spelet hade på spelare världen över. Det var också i och med *Quake* som man kan säga att mod-samhället fick ett ordentligt genombrott. Visst hade modifikationer funnits förut, men nu var ordet på allas läppar och fantasifulla skapelser avlöste varandra på löpande band. *Quake* tog in spelandet i var mans hus, bokstavligen.

6 GRIM FANDANGO

Humor och äventyrsspel har alltid gått hand i hand, men aldrig har väl mixen blivit så lyckad som i LucasArts Game Noir-skapelse *Grim Fandango*. I en värld löst baserad på den mexikanska dödsmyten spelar du Manny Calavera, resebyråagent med uppdrag att föra de dödas själar till dödsriket. Spelet var inte bara otroligt roligt och klurigt, nej det fanns tekniska nymodigheter också. Karaktärerna var helt i 3D och istället för att du behövde klicka på allt och alla för att finna intressanta föremål så vände huvudpersonen snitsigt på huvudet när han spanade in något intressant. Så enkelt men ändå så genialiskt. *Grim Fandango* ståtar också med några av de bästa röstskådespelarinsatserna i modern tid, och vi ska inte tala om slutet, som är ett av spelhistoriens sorgligaste. När kommer uppföljaren, LucasArts?



5 BLACK & WHITE

Världens mest efterlängtade spel har det kallats, *Black & White*, och det är inte så konstigt – Peter Molyneux och hans Lionhead byggde upp en otrolig hype bara genom att vara trevliga och tillmötesgående mot journalister och spelare. Man är inte så värst bortskämd med detta i den här branschen. Självklart var det vi såg också en del av den stora förväntan; en fantastisk värld där allt var möjligt, men vi förstår att folk blev besvikna. Inte för att spelet var dåligt – nej, det är ett av de bästa i spelhistorien – men för att spelarna hade så höga förväntningar att inget hade kunnat leva upp till dem. Hur som helst var det tillräckligt många som köpte spelet för att Lionhead ska kunna leva gott i all framtid, och det innebär givetvis fler, spännande projekt och inte minst en uppföljare. *Black & White 2...*



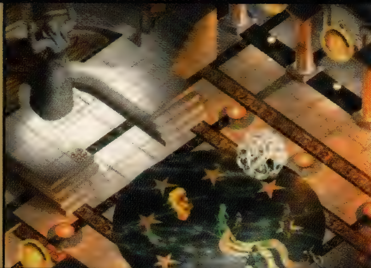
4 MAX PAYNE



Max är hård. Han har en oerhört tragisk bakgrundshistoria som bara gjort honom ännu hårdare. Han är också hjälten i ett av de allra bästa rena actionspel som någonsin gjorts. Att det sedan hade fantastisk grafik och ljud, för att inte tala om ordentligt proffsiga röstskådisar och en hyfsad intrig, stör knappast heller. Den "Bullet Time" som vi befarade skulle bli en klen gimmick var också en väl integrerad och användbar del i Max arsenal, förutom en väl varierad och balanserad hög med skjutvapen, granater, och ultrahårda repliker. Spelet kanske är aningen kort, men hade du gått på bio för samma pengar hade du förmodligen fått mindre underhållning. Hade du köpt chips för pengarna hade du antingen exploderat eller spytt. Max är så lyckad som actionhjälte att man planerar att göra en film av spelet.

3 BALDUR'S GATE I-II

Länge trodde rollspelare världen över att den nu urgamla Gold Box-serien med *Pool Of Radiance* i spetsen stavade höjdpunkten i denna skäggiga genre, men i och med Interplays storsatsning på programmeringshus som ville göra något nytt med rollspelen, så föddes *Baldur's Gate* ur Biowares händiga händer. Detta massiva spel var allt som alla någonsin hade drömt om. En enorm och detaljerad värld, befolkad av rakt igenom trovärdiga figurer i alla storlekar fick den mest svårflörtade AD&D-spelaren att skratta hysteriskt. Och inte blev det bättre när uppföljaren kom – *Baldur's Gate II* ÄR tidernas bästa datorbaserade rollspel, och den som säger något annat kommer vi att raka av skägget på. Infinity-motorn är ett verk av gudar, rätt och slätt, och inga adjektiv i världen kan beskriva den inlevelsekänsla som spelet skapar.



2 COMMAND & CONQUER-SERIEN



Spelet som startade genren Realtidsstrategi hette visserligen *Dune*, men det var i och med *Command & Conquer* som den fick sitt verkliga genomslag. De många uppföljarna följer alla samma gamla trygga recept, men det är inte nödvändigtvis negativt då det fungerar väl och i många fall håller oss vid datorn alldeles för långt in på småtimmarna. Spelen i denna serie är samtliga strategispel som ses ur ett isometriskt perspektiv och där du flyttar dina trupper på slagfältet för att mosa dina fiender (eller mosas i många fall). Serien, som hittills skördat segrar som den värsta Ingemar Stenmark håller nu på att expanderas in i FPS-världen, men med originalidén med i bagaget. Ett väl genomfört koncept som satte spelvärdet över grafiska excesser när det kom ut och fortfarande gör det, vissa smärre exkursioner ut i 3D-land till trots.

STILPOÄNG

Ibland kommer det ett spel som verkar ha allt, originalitet, skön grafik, bra ljud och handling. Sedan rasar drömmen samman när buggarna kryper fram ur trävirket och datorn kraschar stenhårt. Ta till exempel spel som *Hitman: Codename 47*, som hade en genial idé, bra utförande och dessutom oräkneliga buggar och helt enkelt vägrade att starta på många maskiner. *Messiah* är ett annat bra exempel, det var ett av de originellaste spelen någonsin, och hade sin egen unika stil. Synd bara att det nästan inte gick att köra överhuvudtaget och då kraschade gärna och ofta.

De spel vi listar här är dock spel som fungerade felfritt för de flesta och dessutom hade det där lilla extra som fick massor av människor att vända åter till dem gång på gång. Hittar du alltså inte ditt favoritspel så kan detta vara en kraftigt bidragande orsak.

MODS OCH EXPANSIONER

Vi hade när vi gjorde denna lista bestämt oss för att vi benhårt skulle begränsa oss till 100 spel eller spelserier (i de fall hela serien var så bra att vi helt enkelt inte kunde bestämma oss). Dock finns ju diverse mods och andra expansioner som i vissa fall (t ex *Counter-Strike*) är så avancerade att de mer eller mindre utgör ett nytt spel. Vi beslutade att låta dessa "ingå" i originalspelet, och det är därför som ni inte hittar ovannämnda *CS* i listan trots att *Half-Life* klarade sig så bra.

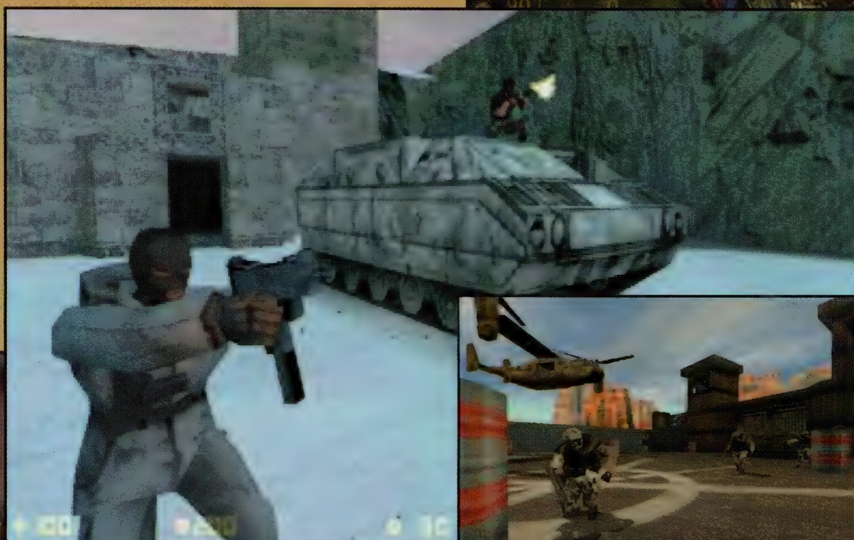
1 HALF-LIFE

Visste någon vilka Valve Software var innan detta spel släpptes? Förmodligen inte, men i och med releasen av denna banbrytande titel så förändrades spelvärlden över en natt och annars suveräna titlar som *Unreal* och *Quake* ställdes nästan helt i skuggan. Som Gordon Freeman upplevde du ett enormt äventyr med en tämligen solid story utan att en gång behöva hoppa mellan nivåer eller stillatigande bese en trist video mellan varven. Allt sköttes i spelmotorn och du var fri att göra vad du ville inom spelets ramar. Grafiken var dessutom helt underbar och monster, vetenskapsmän och vakter levde och rörde sig på ett trovärdigt sätt genom den hemliga forskningsanläggningen Black Mesa.

Half-Life är också ett av de spel som frambringat flest mods, tillägg och hela expansioner, vilka ofta tillförde så mycket att man kunde betrakta resultatet som ett helt nytt spel. Då tänker vi särskilt på det osannolikt populära *Counter-Strike* som efter flera år fortfarande ligger i topp på online-spelarnas favoritlista.

Vi tänkte förstås länge innan vi lade detta spel som nummer ett... nej förresten, nu ljuger vi en smula. Det var ett lätt beslut, eftersom vi helt enkelt inte kunde komma på något spel i PC:ns historia som lämnat ett sådant bestående intryck och samlat en så levande skara spelare runt sig. Att spelet har hamnat i topp på snart sagt varje lista, vare sig den är framtagen av tidningar, framröstad av läsare eller om man har singlat slant, är nog oundvikligt. Och vilka är väl vi att gå emot ödet?







ANALYS

Härmed borde väl den gängse rådande åsikten om att vi favoriserar FPS reviderats en aning. Se bara så jämnt fördelade genrerna är, med dessa, uppenbara undantag. För er som undrar så innehåller stapeln "Actionäventyr" spel som *Max Payne* och *Deus Ex*, medan stapeln "Actionstrategi" gäller spel som *SWAT 3*, *Wargasm* och *Hidden & Dangerous*. Klart som korvspad, eller hur?



Jubileum

Av Daniel Agorander

Det ni nu håller i er hand är utgåva nummer 61 av vårt skötebarn, Svenska PC Gamer. För mig är denna siffra påtagligt magisk, för det innebär att detta nummer markerar mitt första gångna år som medarbetare på tidningen. Tiden går fort...

Den helt klart vanligaste frågan jag mottagit från er läsare är variationer på temat "Hur fan fick du det där jobbet?" tillsammans med en serie ofta mycket fantasifulla meningar beskrivande de grader av avundsjuka detta mitt jobb inspirerar i de uppenbarligen mycket fanatiska läsarna. Jag har försökt svara på så många brev som möjligt, men denna ovan nämnda fråga kan lika gärna besvaras här: jag frågade.

En hemlighet på arbetsmarknaden är att arbetsgivare tycker bättre om framtida löntagare som själva tagit initiativet att fråga, jämfört med den som bara slussas av systemet och väntar på att jobbet skall komma till den. Så vill ni i framtiden ha chansen att jobba med detta otroligt roliga arbete, se för bövelen till att ni håller huvudet framme. Sitt inte hemma framför datorn och dröm, utan tafsa igång på redaktionschefer och insändarsidor. Vem vet, någon gång kanske ni också halvt oförberedda svarar på frågan "Kan du fixa en krönika varje månad?", utan att riktigt ha reagerat på att det är redaktionschefen i favorittidningen ni talar med.

För jag har varit en trogen läsare av PC Gamer länge, snart fyra år tror jag det blir, och innan dess var jag en tid helt förälskad i HighScore och (vilket ni som följt mina krönikor knappast överraskas av) gamla Datormagazin. Och efter att ha jämfört denna tidning med andra på både den svenska och amerikanska marknaden kan jag stolt säga att ja, detta är den bästa. Det finns anledningar till att det var just Bennet som fick mitt påflugna ansökningsbrev. Ett brev som faktiskt mest var ett infall, och inte våga-de jag när jag skrev det riktigt tro att jag faktiskt skulle komma in i tidningen.

Men mitt brev fick ganska fort ett svar, och i det stod kort och gott "Skicka mig ett arbetsprov på 800 ord så får vi se". Jag satte mig ned och började kladda på en text som snart skrotades, spelade lite spel och startade sedan åter igen upp ordbehandlaren och plitade ned det som blev krönikan "Det var bättre förr". Det har blivit lite av en personlig nisch, att vara nostalgisk och lovorda den tid som svunnit och de spel den fört med sig, vilket jag antar bara kan ske inom datorrelaterade industrier eftersom jag i skrivande stund inte varit 18 särskilt länge. Men trots dessa unga år har jag faktiskt märkt av inflationen, och när femtioörestuggummina helt plötsligt kostar en krona, samt Kalle Anka & Co sedan lång tid gått över tjugokronorsgränsen, då tycker jag att det faktiskt är befogat för vem som helst att längta tillbaka lite ibland. Speciellt som det faktiskt var lättare att njuta av spelen då, när man hade mindre plugg och inga direkta seriositetskrav hängande över sig. Även om lärarna var precis lika mycket lärare på den tiden.

På spelfronten är det ganska mycket som har hänt sedan senast, men tyvärr har jag ännu inte lagt mina fruktade labbar på en kopia av *Return to Castle Wolfenstein*. Visserligen spelade jag det i Frisco, men försök komma in i ett spel sådär ordentligt och fint när det är fullt med andra människor i samma lokal. Men som ett personligt löfte till mig själv har jag högtidligt lovat att jag snart skall ha spelet i min ägo, vilket innebär att jag förhoppningsvis har sträckspelat det både ett och två dygn när det här numret går i tryck.

Självklart har det blivit en del *Civilization III* och lite annat sådant skoj, men det har faktiskt varit en förhållandevis lugn spelmånad för min del. Vilket i och för sig inte säger så värst mycket enligt de flestas standard, antar jag. Jag chockerar dessutom med att inte ens ha försökt röra Frontier på mer än en månad! Men Pontifex däremot... Föregångaren Bridge Builder har jag krossat för länge sedan, och med den nya vyn från loket blir det nu ännu roligare att bygga vansinnesbroar som skickar tåget i omloppsbana (som "bro" nummer 15 i BB - envägs fällbro). Jag har inte hunnit sitta alltför mycket med spelet ännu, men snart skall jag se till att ha klarat av demoversionen. Tyvärr är jag inte tillräckligt av en knös för att tycka att jag har råd med 20 dollar i registreringsavgift för fullversionen, då jag måste finansiera mitt obotliga fikabegär.

Slutligen tänkte jag med överdriven stolthet nämna att jag, i ett brev jag för en inte alltför lång tid sedan, fick från en av er läsare, kallas för "Guru". En hederstitel som helt klart gör både Bennet och Markus avundsjuka på mig, och vid det här laget smider de med största säkerhet planer för mitt "försvinnande". Håll koll på mig via: **ethereal@zabulus.nu**

Lika som bär!



Jonathan Lejonhjärta



Daniel Agorander

VAR ÄR SPELEN?



DE 100 HETASTE TITLARNA OCH BERÄKNADE RELEASDATUM.

Så här tyder du listan:

🟢 *Kan nog stämma*

🟠 *Tror ni verkligen det?*

🔴 *Jasså? Det sa ni om Prey också...*

Nytt denna månad

TITEL	UTGIVARE	SENASTE RELEASEDATUM	
1914:The Great War	Fishtank	Sommaren 2002	🟠
Age of Mythology	Microsoft	Sommaren 2002	🟠
Anno 1503	EA	Våren 2002	🟢
Arcturus	TBA	Vintern 2002	🔴
Army Men RTS	3DO	Januari 2002	🔴
Battlefield: 1942	Ej fastställd	Julen 2002	🟠
Beach Life	Eidos	Sommaren 2002	🟢
Breed	CDV	Sommaren 2002	🟠
C&C: Renegade	EA	Januari 2002	🟢
Call of Cthulu	Fishtank	Sommaren 2002	🟠
Chameleon	Take Two	Hösten 2002	🔴
Championship Manager 4	Eidos	Hösten 2002	🟢
Chrome	Techland	Våren 2002	🟠
Conflict Desert Storm	SCi	April 2002	🟠
Cossacks:The Art Of War	CDV	Januari 2002	🔴
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Våren	🟢
Crazy Taxi	Empire	Sommaren 2002	🟢
Dark Age of Camelot	Wanadoo	Januari 2002	🟢
Deus Ex 2	Eidos	Hösten 2002	🟠
Die Hard: Nakatomi Plaza	Vivendi	Julen	🟠
Doom III	Activision	Vintern 2003	🟠
Dredd Vs Death	Rebellion	Julen 2002	🟢
Duke Nukem Forever	Take Two	Våren 2002	🟠
Dungeon Siege	Microsoft	Våren 2002	🟢
Earth 2150: Lost Souls	Zuxxez	Vintern	🟠
Earth And Beyond	EA	Våren 2002	🟠
Escape From Alcatraz	CDV	Februari 2002	🟠
Eve:The Second Genesis	TBA	Sommaren 2002	🟠
Falcone:Into the Maelstrom	Virgin	Vintern 2002	🟠
Fallout 3	Interplay	Sommaren 2002	🔴
Fatherdale: The Guardians Of Asgard	TBA	Maj 2002	🔴
Frank Herbert's Dune	Cryo	Januari 2002	🟢
Freedom Force	Crave	Våren 2002	🟠
Freelancer	Microsoft	Våren 2002	🟠
Galleon	Interplay	Våren 2002	🔴
Ghost Master	Empire	Sommaren 2002	🟠
Global Operations	Crave	Vintern 2002	🔴
Good Cop Bad Cop	Revolution	Våren 2002	🟢
Grand Theft Auto 3	Take Two	Våren 2002	🟠
Grand Prix 4	Infogrames	Mars 2002	🔴
Grom	CDV	Hösten 2002	🔴
Half-Life 2	Vivendi	Ej fastställt	
Halo	Microsoft	Ej fastställt	
Hannibal	Arxel Tribe	Julen 2002	🟢
Heart Of Stone	Eidos	Mars 2002	🔴
Hidden & Dangerous 2	Take Two	Mars 2002	🟢
Hitman 2	Eidos	Sommaren 2002	🟠
Homeworld 2	Vivendi	Vintern 2002	🔴
Icewind Dale 2	Interplay	Ej fastställt	🔴
IGI 2: Mercenary Force	Codemasters	Våren 2002	🟠
Impossible Creatures	Microsoft	Våren 2002	🔴
Incoming Forces	Rage	Julen	🟢
Iron Storm	Wanadoo	Mars 2002	🟠
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	Mars 2002	🔴
Loose Cannon	Ubi Soft	Sommaren 2002	🟢
Lords of the Realm III	Vivendi	Juli 2002	🔴
Mafia	Take Two	Våren 2002	🟢
Magic: The Gathering Online	Wizards of the Coast	Mars 2002	🔴
Masters Of Orion III	Infogrames	Våren 2002	🟠
Medal Of Honor: Allied Assault	EA	Mars 2002	🟢
Medieval:Total War	Activision	Sommaren 2002	🟠
Megarace 3	Cryo	Våren 2002	🟢
Mobile Forces	Rage	Sommaren 2002	🟠
Morrowind	EON Digital	Mars 2002	🟢
Moto GP	THQ	Sommaren 2002	🔴
Natural Resistance	JoWood	Sommaren 2002	🔴
Necrocide: The Dead Must Die	Novalogic	Sommaren 2002	🔴
Neocron	TBC	Hösten 2002	🟠
Neverwinter Nights	Interplay	Våren 2002	🟢
New World Order	Project 3	Mars 2002	🟠
No Man 's Land	TBA	Våren 2002	🔴
No One Lives Forever 2	Vivendi	Julen 2002	🔴
Oblivion Lost	TBA	Våren 2002	🟠
One Must Fall: Battlegrounds	TBA	Våren 2002	🔴
Outcast 2: The Lost Paradise	Ej fastställd	Vintern 2002	🔴
Perimeter	KD Labs	Våren 2002	🟠
Phantasy Star Online	Sega	Våren 2002	🟢
Planetside	Verant	Våren 2002	🔴
Praetorians	Eidos	Våren 2002	🟢
Prisoner Of War	Codemasters	Sommaren 2002	🟢
Project Eart	Dreamcatcher	Våren 2002	🔴
Project Nomads	CDV	Hösten 2002	🟠
Quake IV	Activision	Julen 2002	🔴
Republic: The Revolution	Eidos	Sommaren 2002	🟠
Salt Lake 2002	Eidos	Januari 2002	🟢
Serious Sam: The Second Encounter	Take Two	Januari 2002	🔴
Severance 2	Codemasters	Sommaren 2002	🔴
Sid Meier's Sim Golf Club	EA	December	🟢
Soldier Of Fortune 2: Double Helix	Activision	Mars 2002	🟠
Star Wars: Starfighter	LucasArts	Januari 2002	🟠
Star Wars: Galaxies	Sony/LucasArts	Vintern 2002	🟢
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LucasArts	2002	🟢
Team Factor	Xicat	Mars 2002	🔴
Team Fortress 2	Vivendi	Ej fastställt	
Thief III	Eidos	Våren 2003	🔴
TOCA Race Driver	Codemasters	Sommaren 2002	🟠
Unreal 2	Infogrames	April 2002	🟠
Unreal Warfare	Infogrames	Vintern 2002	🟠
Warcraft III	Vivendi	Våren 2002	🟢
World of Warcraft	Vivendi	Våren 2003	🟢

OFFICIELL SVENSKA PC GAMER

TOPPLISTA



WEBHALLEN.COM

	Titel	*Format/utgivare*
1.	Silent Hill 2	PS2
2.	Return to Castle Wolfenstein	PC
3.	Grand Theft Auto 3	PS2
4.	Civilization 3	PC
5.	Tony Hawks Pro Skater 2	PS2
6.	Shen Mue 2	DC
7.	Ghost Recon	PC
8.	The Sims - Hot Date	PC
9.	World Rally Championship	PS2
10.	Rally Trophy	PC

TOPP 10 PC-CD

1.	Return to Castle Wolfenstein	PC
2.	Civilization 3	PC
3.	Ghost Recon	PC
4.	The Sims - Hot Date	PC
5.	Rally Trophy	PC
6.	Aliens vs Predator 2	PC
7.	Empire Earth	PC
8.	Harry Potter	PC
9.	Operation Flashpoint - Gold Upgrade	PC
10.	Asherons Call - Dark Majesty	PC

TOPP 10 KONSOL

1.	Silent Hill 2	PS2
2.	Grand Theft Auto 3	PS2
3.	Tony Hawks Pro Skater 3	PS2
4.	Shen Mue 2	DC
5.	World Rally Championship	PS2
6.	Fifa 2002	PS2
7.	Pro Evolution Soccer	PS2
8.	Headhunter	DC
9.	007 - Agent Under Fire	PS2
10.	Virtua Tennis 2	DC

RECENSIONER

Genrernas krig.

Det händer inte direkt ofta att en flygsimulator är på vippen att bli månadens spel, men den här gången var det inte långt ifrån. En enda procent skiljer mellan månadens två storspel – *Return To Castle Wolfenstein* och *Il-2 Sturmovik*.

Jag kan se scenariot framför mig: Horder av fradgatuggande *Wolfenstein*-fans som likt en mörk tidvattenvåg sköljer över PC Gamer-kontoret (nu baserat i Stockholm för övrigt), där redaktörerna sitter och klappar varandra på ryggen och är nöjda över att de "visst inte är FPS-fixerade våldsfanatiker utan förstår att uppskatta och belöna goda spel även från andra genrer". En inte helt otrolig vision, men *Wolfenstein* klarade sig undan med blotta förskräckelsen. Fortsätter simulatorerna att utvecklas i samma hastighet som hittills samtidigt som FPS-historierna står och stampar på samma nivå, så kan nog ingen säga hur framtiden kommer att se ut.



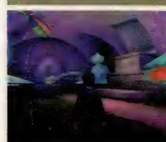
Gemensamt för de två titlarna är att de är helt suveräna i multiplayer. Att detta är framtidens melodi är det ingen tvekan om, men man får hoppas att singelspelarna inte glöms bort på kuppen. PCG-redaktionens samstämmiga mening är fortfarande att en bra singelspelarupplevelse är minst lika viktig som en het session på det lokala nätverket eller över Internet. Spel är nämligen som gjorda för att föra fram en berättelse, och berättelser är något som människan aldrig kommer att tröttna på. Ett bra PC-spel tar de bästa elementen från filmen och litteraturen, och så sätter det oss spelare i kontroll över hela rasket. Vi är inte längre bara passiva åskådare; vi deltar i våra upplevelser på ett helt annat sätt än tidigare.

En annan överraskning denna månad är expansionspaketet till *Black & White*, som gjorde oss så förtjusta att vi vigde hela fyra sidor åt apor, kycklingar och annat oknytt. Det verkar som om Lionhead fortfarande sitter på gott om goda idéer, vilket bådar gott inför en fullfjädrad uppföljare och inte minst de andra projekten som Peter Molyneux företag har på gång under sitt tak.

JOAKIM BENNET

RECENSIONER I DETTA NUMMER










Return To Castle Wolfenstein
Nazister och zombier ...58
Black & White Creature Isle
Kycklingar och bajsande jätteapor 64
Il-2 Sturmovik
Nazister och kommunister 68
Harry Potter
Magi utan trollskägg 70
Comanche 4
Gör helikoptern för din wingman 72
Myth III: The Wolf Age
Amerikanerna gillar vargar, tydligen 74
Atlantis III
Cryo gör det igen, eller inte 76
Zoo Tycoon
Vargar här också? 77
Rock Manager
Management by not asking any questions first 78
The Sims Hot Date
Även simmar behöver ett kärleksliv 80
Parkan
Ungefär som det låter. Parkan 81
Etherlords
Överraskande bra.........82
Waterloo
Nappe på nya fälttåg.....83
Star Trek Armada II
Borg! Borg!..................84
Stronghold
Borg! Borg!..................85
Steel Beasts
Döden på larvfötter 86
Soul Reaver 2
Blodsugande själasörjare...87

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

PC Gamers betygssystem, nu i version 2.0 är känt som branschens mest rättvisa, och våra recensenter är alla experter inom sina respektive genrer. Som alltid.

90%+ FÖRSTKLASSIGT
Spel som når så här högt rekommenderas till alla. Det kan vara ett tekniskt mästerverk eller ett spel med oerhört mycket själ, men oftast krävs det dock båda delarna. Utvecklarna har verkligen bemödat sig om att skapa god underhållning, utan reservationer.

80%-89% UTMÄRKT
Ett lysande spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Fyra stjärnor, om du så vill. När spelet dessutom över den magiska gränsen 85% så får det rätten att bära utmärkelsen Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-79% BRA
Ett relativt bra spel som vi skulle rekommendera till dem som gillar genren i fråga. Har du begränsad ekonomi så bör du dock leta vidare.

60%-69% GODKÄNT
Ett spel som ligger något över genomsnittet. Kan vara värt att titta närmare på, men risken finns att du blir besviken.

50%-59% ORDINÄRT
Ett dussinspel som inte bjuder på något utöver det vanliga. Inte särskilt bra, men heller inte extremt dåligt. Du behöver inte leta länge för att hitta bättre spel än detta.

40%-49% DÅLIGT
Vare sig det beror på sunkig kod eller taskig inspiration så bör du avstå från att köpa det här spelet. Endast ett fåtal välgjorda element räddar spelet från att rasa ännu djupare.

0%-39% USELT
Stor varningsflagg. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: FÖRSTAPERSONS-SHOOTER

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Kärvänligt men slafsigt återseende med lurenpajsarna Helga och Fritz.



"En modern shooter för 2000-talet med allt vad det innebär av teknisk finess, finslipad handling och herrejösses-action. Eller?"

VARFÖR är det så roligt att driva gäck med tyskar? Visst, de klär sig illa, de låter konstigt och de tränger sig före i liftköerna. De äter likbleka korvar och de dricker kopiösa mängder veteöl. De är faktiskt otrevliga i största allmänhet. Är det kanske för att de förlorade Andra världskriget som de utsätts för så mycket spe? Tänk om scenariot varit det omvända, och det Tredje Riket hade varit världens stormakt. Lila kavajer och hockeyfrilla für alle.

Vart man gick så hade man fått finna sig att bli knuffad och puffad. Man hade tvingats lyssna till popsnöret Nenas "99 Luftballons" och "Das Land der Elefanten" till döddagar och alla, män som kvinnor hade kunnat liknas vid stora, rödplufsiga mastodonter som med noll respekt för sin omgivning plöjde genom livet som en sorts "O Tannenbaum"-skrålande zeppelinare.

Ja, risken är att det är just så som världen hade sett ut om inte B.J. Blazkowicz, hårdför US Ranger med attityd, hade räddat dagen. Men nu så har han gjort det, eller i alla fall så styrde jag honom då han gjorde det. Jag har nämligen, precis som så många andra, äntligen fått återvända till det tyskarna hemsökta slottet Wolfenstein, med allt vad det innebär av sauerkraut, lederhosen, och Schnitzel-Fritzar. Originalet *Wolfenstein 3D* (som i och för sig också var en sorts "re-make") känner nog de flesta till vid det här laget. Denna version av äventyret har dock bara delar av storyn och namnet gemensamt med sin föregångare. Detta är en modern shooter för 2000-talet med allt vad det innebär av teknisk finess, finslipad hand-

GIVAKT!

I multiplay har varje sida en identisk uppsättning karaktärsklasser. Hitta din favorit och spela den så att fingrarna blöder. För att uppnå total seger ute på Internet krävs det nämligen att man samarbetar som ett riktigt lag.



Som SOLDIER står du för majoriteten av eldkraften och denna är också den klass som de flesta spelare väljer. Du går i frontlinjen vid anfallen, och dör ärofullt med stövlarna på.



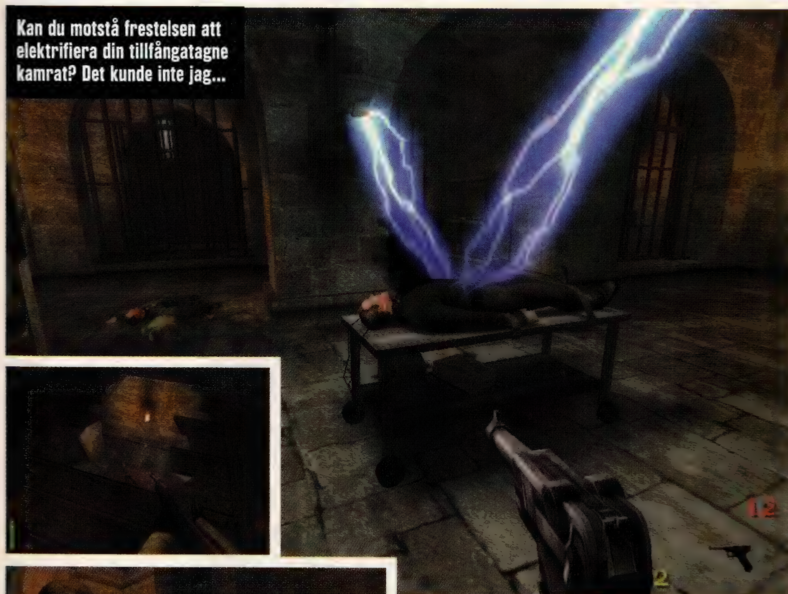
MEDICS är livsviktiga då de dels kan läka dödlig sårade soldater, och dels kan dela ut health-packs i en riklig mängd. En duktig Medic är extremt populär ute på servrarna.



ENGINEERS är ena riktigt flitiga gynnare. De kan placera ut bomber som förstör viktiga uppdragsmål, men även desarmera dessa samt reparera stationära vapen.



EN LIEUTENANT bär med sig extra ammunition som lagkamraterna kan ta del av och han kan även kalla på luftanfall genom att kasta rökmarkörer eller markera mål för artilleriet med hjälp av kikaren.



Kan du motstå frestelsen att elektrifiera din tillfångatagne kamrat? Det kunde inte jag...

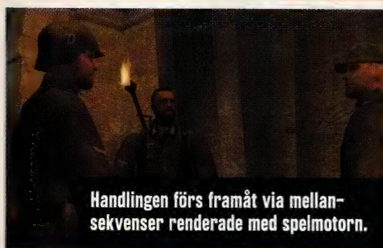




Man skulle kunna säga att du är bränd. Eller rökt. Vilket du vill.







Handlingen förs framåt via mellansekvenser renderade med spelmotorn.

Über

ling och herrejösses-action. Eller?

Jag tillhör den krympande skara som anser att singelspelarupplevelsen är minst lika viktig för ett spel som multiplayer, och i det avseendet är *RtCW* ingen besvikelse, men storyn är heller inte unik eller överdrivet mångfacetterad. Den är i grund och botten intressant – Andra världskriget rasar för fullt jorden runt och Agent Blazkowicz (det är du det) sitter inspärrad i slottet Wolfensteins mest fuktdrypande och råttinfesterade fängelsehåla, i väntan på att bli torterad och troligtvis avrättad. Cool amerikan som du är så överlistar du dock dina vakter genom det simplaste av trick, och påbörjar din spektakulära flykt. Under färdens gång får du mer och mer insikt i dina tyska fångvaktares vansinnesprojekt som bland annat innefattar återuppväckandet av en sedan länge död och begraven germansk kung, diverse topphemliga vapenprojekt och framställandet

"Man njuter i fulla drag av att upptäcka vad som finns bakom nästa hörn."

av den ultimata cybernetiska (typ) krigaren, eller Super Soldat som nazisterna gärna kallar honom. Påhittigt. Det hela förs framåt via skriptade mellansekvenser, videosekvenser och dialoger mellan de olika karaktärerna som du stöter på. Vill man hänga med är det alltså en fördel att smyga, stanna upp och spetsa öronen så fort man hör något tjatter. Tyvärr är detta tjatter alltid på engelska med taskig brytning, men det kan ni läsa mer om i den eminenta rutan "Rotvälska".

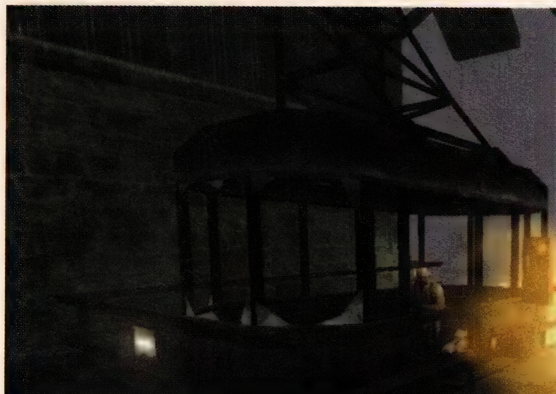
Tyvärr haltar storyn lite i framställandet, och man känner sig aldrig riktigt engagerad i huvudpersonens upplevelser. Din rollkaraktär är faktiskt en av de mer anonyma spelarna på detta FPS-bräde, vilket inte direkt hjälper. Du bryr dig inte så mycket om han lever eller dör, då det ju finns en snabbladdningstangent på behändigt avstånd (för behändigt, faktiskt). Det hela är mer en fråga om att, tja, ha ihjäl. Detta är visserligen en alldeles

NERVE, ID OCH GRAY MATTER

Return To Castle Wolfenstein **är ett klassiskt exempel på att fler kockar gör en bättre soppa. Eller hur det nu är... id Software står för motorn som driver spelet, medan Gray Matter har utvecklat singeldelen, storyn och grafiken. Det alla kanske inte vet är att Nerve, före detta Xatrix, står för den eminenta multiplayer-upplevelsen. De slog igenom med *Kingpin* men detta toppar faktiskt det mesta. Hurra för dem.**



Quake III Team Arena-motorn klarar stora, öppna landskap med glans. Men visst kostar det kraft. Du får inget gratis i dagens samhälle.







Flykten från slottet Wolfenstein är minst sagt dramatisk.





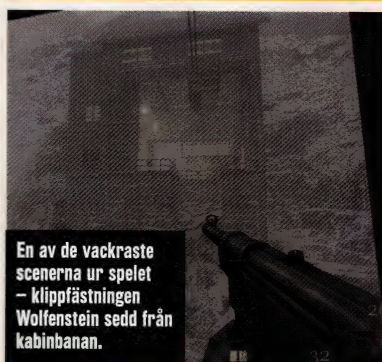


SYMBOLIK

Tar du anstöt av nazistsymboler och annan Andra världkrigs-replika så är *Wolfenstein* inget för dig. Spelet är fullkomligt besudlat av hakkors och annat, och det är faktiskt så överväldigande att man inte börjar undra om inte Gray Matter lider av en allvarlig fascination för nazi-Tyskland. Är kanske *RtCW* bara en ursäkt för att få hänga upp röd-svart-vita banderoller?



Gray Matters besatthet vid kvinnoformer och nazi-symboler kommer med all rätt att väcka en del anstöt.



En av de vackraste scenerna ur spelet – klippfästningen Wolfenstein sedd från kabinbanan.



EN HALV SOLDAT ÄR INGEN SOLDAT

I en modern produktion som *RtCW* så hade man kunnat förvänta sig att problem som clipping (kroppar och annat som försvinner halvvägs in i väggtexturerna) inte förekom. Men så kul ska vi inte ha det. Clipping är faktiskt mer regel än undantag här. En till synes liten detalj som tar bort mycket av närvarokänslan och stämningen.

nödvändig och självklar ingrediens i en shooter, men för den lite mer kräsne spelaren behövs det en rejäl och trovärdig anledning till allt blypumpande. Detta är det si och så med i *RtCW*:s singelspel. Trots den överlägsna tekniken och de överlägsna resurserna så infinner sig aldrig riktigt den extrema spänningen och svettningarna på samma sätt som de faktiskt gjorde i originalet. För mig är singelspelarupplevelsen i det här spelet mer en fråga om att få upptäcka nya miljöer och karaktärer/varelser, än att få veta hur storyn ska fortsätta. Att slutet på spelet är en stor besvikelse hjälper heller inte till. Sorry, men så mycket var jag faktiskt tvungen att säga. I ren torftighet kan det faktiskt jämföras med slutet på *Unreal*, även om likheterna slutar där. Det hela fungerar dock, och ni ska inte tro att dessa rader är början på en enorm sågning, för så är verkligen inte fallet. Ett spel består ju av så mycket mer.

Nivåer, till exempel. Nivåerna som du färdas genom i *RtCW* är 27 till antalet och varierade, om än något ojämna. Här finns allt från riktiga bergsprängare (den

"Allt du ser är baserat på id Softwares *Quake III Team Arena*-motor."

första turen genom katakomberna intill slottet Wolfenstein) till ett fåtal ordentliga lågvattenmärken (något av de ändlösa forskninglabben). De bästa är de där det tekniska får stiga åt sidan för det ockulta, mörka och onaturliga. Mörka gravplatser och katakomber ÄR Blazkowitcz rätta element, och även om zombierna tidigt i spelet inte ingjuter samma ryggmärgsisande skräck som exempelvis xenomorferna i *AvP 2*, så är de en otrolig stämningshöjare. Jag har sagt det förut och jag säger det igen – vissa PC-spel bara måste spelas i ensamhet om kvällen hemma på kammaren, med alla lampor släckta och högtalarna och subbasen på en generös nivå.

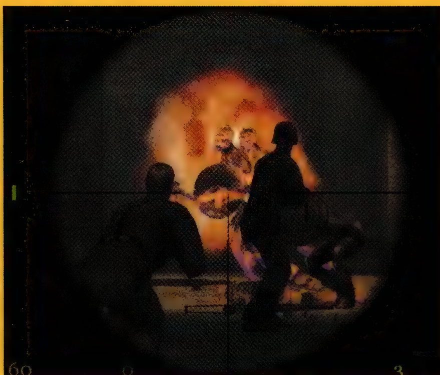
RtCW:s nivåer genomlever man med en känsla av linjäritet, utan att det för den skull blir repetitivt eller långtråkigt. Små utmaningar som att finna en viss spak eller leta reda på gömslen med skatter eller power-ups kryddar uppdragen. I det stora hela är nivåerna väldesignade, och man njuter i fulla drag av att upptäcka vad som finns bakom nästa hörn. Spelet kan av en del ses som relativt kort, men dessa individer har garanterat inte funnit alla

ÜBER-BÖSSOR MED KRÄM

Tidstypiska vapen finns det gott om i *RtCW*, men en bit in i spelet får du även tillgång till mer fantasifulla skapelser. Tillsammans bildar de en ganska bred arsenal, med eldkastaren som redaktionens klara favorit.



VENOM-GUN känner vi alla igen. Det är helt enkelt en minigun med ett annat namn. Tung att bära i multiplay, men attans så effektiv mot större folksamlingar.

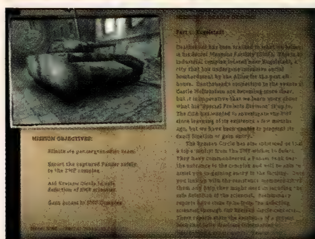


MAUSER med kikarsikte. Mauser med kikarsikte! Jag älskar den här bössan. Det var faktiskt med det här vapnet som jag klarade av spelet. Avslöjar inte mer än så.

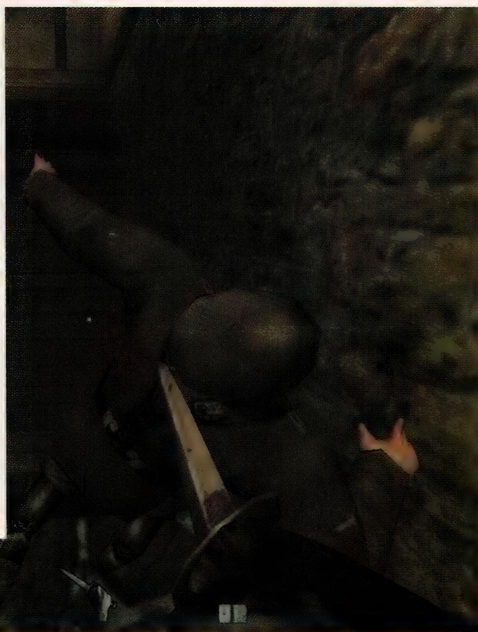


ELDKASTAREN har blivit allas favorit ända sedan multiplayer-testet av spelet släpptes på Internet. Den inte är så effektiv som man kunde tro, men ack så vackra flammorna är.

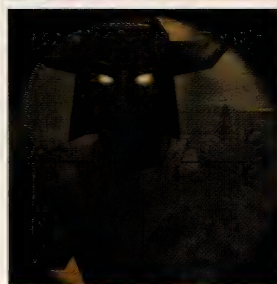














hemligheter eller stannat upp för att studera alla de historiskt riktiga detaljerna.

Förutom alla uppblåsta propagandaaffischer (scannade direkt från original från 40-talet) och skrålande radioapparater med tyska kampsånger så är arkitekturen något i särklass. Det märks verkligen att utvecklarna Gray Matter (som bland annat skapade *Kingpin* under företagsnamnet Xatrix) har varit i Europa och kollat in slott under projektets gång. Ja, ni behöver bara kolla in bilderna här på sidorna så förstår ni själva.

INGET KUL PÅ HJUL

I *Medal Of honor: Allied Assault* kommer vi att få köra allsköns fordon. Det vet jag redan eftersom jag i skrivande stund sitter med en rykande färsk betakod framför mig på skrivbordet. I *Return To Castle Wolfenstein* är det sämre ställt med det. Varför vet jag inte, då motorn helt klart tillåter det. *Medal Of Honor* drivs också av en id Software-skapelse. Lite bandvagn eller jeep hade faktiskt inte suttit fel, Gray Matter.

Det kanske är lika bra att vi tar det där med *Wolfensteins* yttre företräden på en gång. Allt du ser är baserat på id Softwares *Quake III Team Arena*-motor, som blivit hyllad för det mesta man kan hylla en motor för. Ljussättningen är det

"Stanna upp och förundras över skuggor, svepande strålkastare eller blinkande lysrör."

som skapar mest stämning (och drar mest datorkraft) och vart du går kommer du på dig själv att stanna upp och förundras över skuggor, svepande strålkastare eller blinkande lysrör. Faktiskt hamnar man lätt i trubbel då blicken allt som oftast vandrar någon helt annanstans än den borde. "Ah, kolla in de fladdrande stearinljusen!" Tjoff, tjoff ett par ljuddämpade skott från en kulsprutepistol och du får se världen ur ett helt annat perspektiv.

Annat som imponerar stort är texturerna, och då kanske främst de på de levande varelserna du möter. Tyvärr så är du oftast död om du kommer så nära att du kan kika upp i näsborrarna på dem, men det finns enstaka stunder då man kan studera dem utan att riskera livhanken (ett tips är att skriva in en fuskkod som gör att de inte anfaller. Inte för fuskets skull utan för att få snygga skärmbilder.) Man ser då att motståndarna bjuder på en otrolig variation, då designerna lyckats skapa ett system som låter dem klippa ihop olika delar av texturerna, för att skapa flera olika variationer på samma tema. Borta är de dagar då alla fiender såg ut att vara klonade från en och samma individ.

Och motståndet ser inte bara bra ut, det kan röra på sig också. Och som det

HEMLIGHETER

När du kommer till slutet på en nivå i spelet så poppar det upp en liten ruta som berättar exakt vad du åstadkommit under banan. Ofta händer det då att man springer tillbaka och börjar söka febrilt efter hemliga gångar, då det mer ofta än sällan står att du missat ungefär hälften av de hemliga rummen, och därmed också skatterna. Tyvärr så har denna skribent i skrivande stund inte upptäckt om det faktiskt är värt något annat än själva upptäckarglädjen. Finns det en hemlig nivå som låses upp om alla skatter hittas? Någon som vet? Hjälp!

DEN ENES BRÖD, DEN ANDRES DÖD

Blazkowicz är en riktig gris. Runt om på banorna hittar han öl och tallrikar med mat som han gladeligen glufsar i sig för lite extra stamina. Vid dessa tillfällen låter han som en riktig gris, och förtjänar på grund av sitt bordskick inte annat än en tysk kula i pannan.

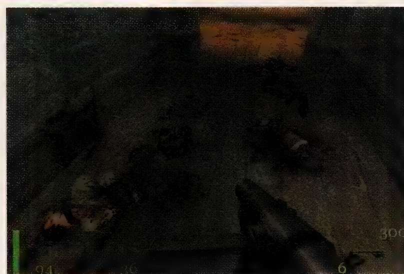


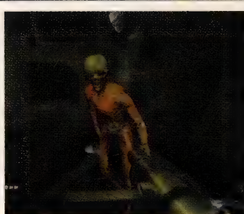


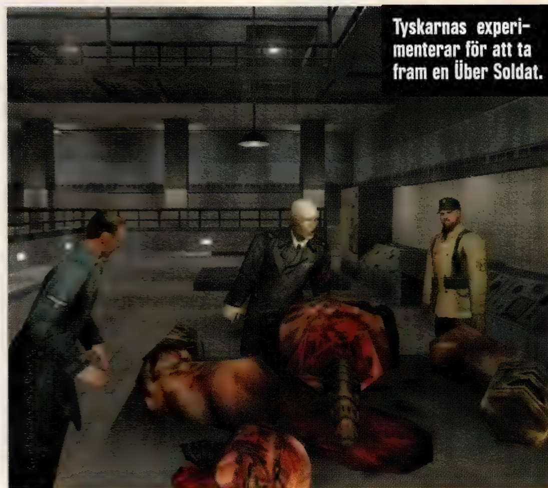
Katakomberna nedanför slottet Wolfenstein bjuder på spelets roligaste upplevelser. Och zombies.



Erövra fiendens stationära vapen och vänd dem mot deras forna ägare.







Tyskarnas experimenterar för att ta fram en Über Soldat.

rör sig! Animationerna i det här spelet håller absolut världsklass. Från stridsrörelser till animationerna som pågår då soldater och annat inte ännu uppmärksammat din närvaro, så sjuder det verkligen av liv. Tag dig tid och studera fi från håll, så kommer du att se mycket intressant. Vad sägs om killen som patrullerar en ubåt i ytläge på Norge-nivån, som på ett ytterst trovärdigt sätt tänder en cigg med ena handen som skydd för vinden, och sedan blåser ut några schyssta puffar innan han går vidare. Eller soldater i vakttorn som då och då tar upp en kikare och sveper en vakande blick över landskapet. Det är detaljer som dessa som gör att man rycks med i ett spel, och hade själva storyn bara levt upp till förväntningarna så hade detta kunnat bli tidernas i särklass bästa shooter.

Men hur som helst. Alla animationer i världen kan inte maskera en taskig eller medelmåttig AI. Nu är kanske dessa inte adjektiv som jag skulle beskriva *Wolfensteins* AI med, men inte är den något programmeringsmässigt under. Motståndarsoldater rör sig som man kan förvänta sig av ett spel som ges ut år 2001 – de retirerar när de blir skadade, de tar skydd i den mån det finns något och ta kan till och med få för sig att kasta tillbaka en och annat granat som du just hivat iväg mot dem. Men, och detta är kärnpunkten, de arbetar inget vidare i grupp. Alla som spelat *Half-Life* vet hur djävulskt datormotståndare kan bete sig om de bara samarbetar, och till denna dags dato har inget spel lyckats överträffa Valves programmering på detta område.

> **"Din rollkaraktär är faktiskt en av de mer anonyma spelarna på detta FPS-bräde."**

Kan det vara så att den utvecklare som lyckas med detta också blir den som puttar ner Valve från tronen?

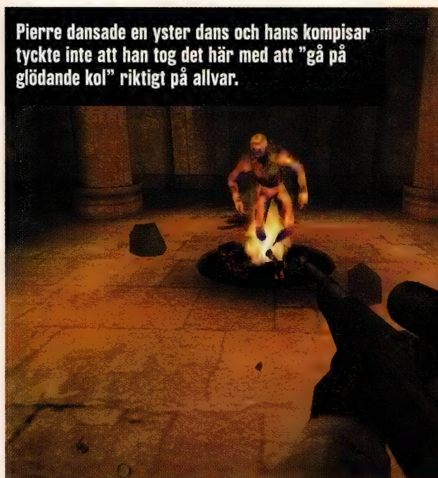
Och ljudet då? Detta ack så viktiga element i spelvärlden. Ja, det är mästerligt framställt och positionerat i alla lägen och musiken god men inte kanske inte överväldigande. Främst så är det lite för få olika stycken som spelas, och det spelas framförallt hela tiden, vilket inte är helt lyckat. Hade man istället, som i exempelvis *Aliens Vs Predator 2* och andra titlar, lagt in musik då och då samt på ett effektivare sätt fått den att ändra karaktär efter stämningen i spelet, så hade jag varit helt nöjd. Dock fungerar det klart tillfredställande, vilket inte är så lite sagt i den här branschen. "Achtung, det är tyska för 'tuning'. Radiodelen ska in där..."

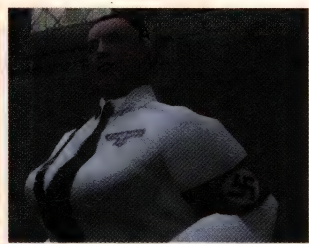
Allt det ovan nämnda till trots så är det i alla fall i multiplay som *Wolfenstein* verkligen visar sin storhet, och det är främst multiplayer-delen som får betyget att höja sig över den stora massan. Denna del av *RtCW* är inte framtagen av Gray Matter utan av Nerve Software, och det är dessa herrar som verkligen förtjänar att hyllas. Här är det klassbaserad strid som gäller, och deathmatch har fått stryka på foten för mer innovativa och intressanta spellägen. De olika originalkartorna (som alla utom en är variationer på nivåer från singelspelet) innehåller ett visst antal mål som måste uppfyllas helt eller delvis för att endera laget ska vinna. Det kan handla om att inta en speciell plats, stjäla något från fienden eller spränga någon viktig installation.

Vad som än spelas så är det rungande action från början till slut, och det hela

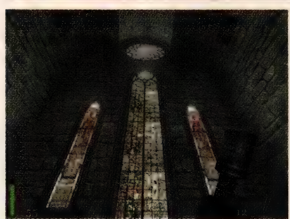
DIALEKTEN ÄR PYTHON

Tyvärr, tyvärr så måste jag meddela att alla tyskar i spelet talar amerikanska med tysk Monty Python-brytning. Detta tar bort en hel del av känslan, men jag är inte förvånad. För det finns väl ingen som förväntar sig att amerikaner ska läsa textremsor med översättning, eller, Gud förbjude, faktiskt kunna förstå språket ifråga?

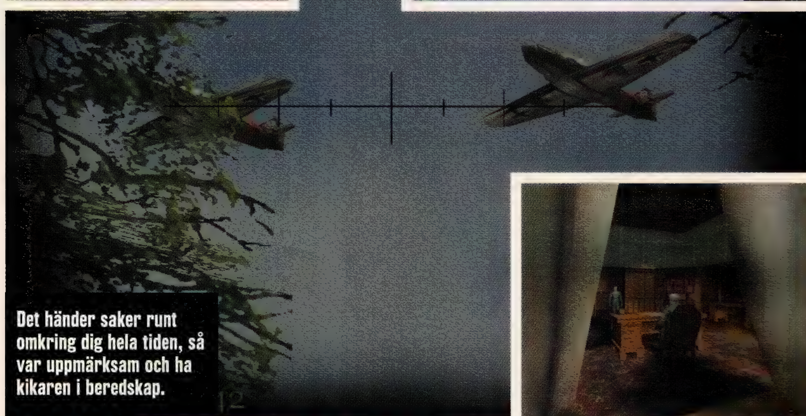

Pierre dansade en yster dans och hans kompisar tyckte inte att han tog det här med att "gå på glödande kol" riktigt på allvar.




Karaktärernas animationer och texturer är av absolut världsklass, och variationen är stor.






Det händer saker runt omkring dig hela tiden, så var uppmärksam och ha kikaren i beredskap.

FLER ÅSIKTER OM *RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN*

Ärade medarbetare uttalar sig

■ Mats Nylund
Från den stund jag laddade ner *RtCW*:s multiplayertest och därefter tillbringade en hel helg med att enbart spela detta så visste jag att vi här hade början till något stort. Multiplayerdelen är helt enkelt ljusår bättre än det mesta som skådats i genren. Kanske aningen snabbt och "Quakeigt", men jag låter inte sådana detaljer störa mig.
Sammanfattning: Ett solitt spel som tar gamla idéer och åstadkommer en ny och mycket trevlig blandning. Högst rekommenderat.

■ Markus Dahlberg
När de första zombisarna dök upp nere i katakomberna kände jag bara att det har har vi spelat förut. Men som tur är visade det sig bara handla om ett uppdrag. De efterföljande utmaningarna är rejält mycket bättre och verkligen välskrivna. Jag tänker spela om hela spelet en gång till för att klura ut alla hemligheter.
Sammanfattning: Ett absolut måste för dig som gillar FPS. Jag gör det och ser nu fram emot en lång tid online med *RtCW*. Vi ses där!

är så väl upplagt att man verkligen tvingas till att spela som ett team om man vill vinna. Vare sig du är vanlig skytteslusk eller befäl (se rutan "Givakt!") så har du en uppgift att fylla, och springer du och dina teamkamrater bara runt som yra höns så blir det inte många poäng innan tiden runnit ut. Tag därför tid på dig att lära dig de olika banorna. Spela på en enda tills du kan den ordentligt, och vet exakt var uppdragsmålen finns, så blir det mycket roligare ute på nätet. Det finns inget mer frustrerande än att som Medic springa i cirklar inuti ett bergskomplex medan kompisarna skriker sig hesa efter dig runt om på kartan. För att inte tala om när man förlorar en omgång utan att ens ha sett en motståndare, bara för att han, och inte du, vet den bästa och snabbaste vägen till framgång.

"Det är i multiplay som *Wolfenstein* verkligen visar sin storhet."

Det enda egentliga klagomålet jag har på multiplayer-delen är att det går aningen fort emellanåt. Lite för mycket *Quake*, men det kan ju faktiskt vara så att det är min ålder som har tagit ut sin rätt på reaktionsförmågan. *Wolfenstein* hamnar någonstans mitt emellan *Counter-Strike* och *Quake III* i hastighet, vilket borde glädja en del och få andra att rynka lite på pannan. Men det går ju inte att behaga alla, som bekant.

Hade *Return To Castle Wolfenstein* förlitat sig helt på sin singelspelarupplevelse så hade det hamnat lite i skymundan jämfört med senare titlar som *No One Lives Forever*, och äldre storheter som *Unreal* och inte minst det alltid lika fantasikittlande *Half-Life*. Den njutbara grafiken, de underbara animationerna och framför allt multiplayerspelet gör dock att spelet helt rättvist kan ta en plats bland de allra största aktörerna på FPS-himlen. Det här spelet körs redan för fullt ute i etern, och *Counter-Strike* har fått sig en ordentlig rival i popularitetstävlingen.

JOAKIM BENNET

KÄLLKODEN

Källkoden till *Wolfenstein* har i skrivande stund inte släppts fri på nätet, men ryktet säger att det är på gång. Och fattas bara annat – en multiplayerkod så bra som den som Nerve har skapat måste bara hamna i mod-skaparnas händer. Jorden skulle bli en mycket tråkigare plats i annat fall.

PCGAMERS PROFIL

Return To Castle Wolfenstein är:
- Nästan buggfritt
- Besudlat av tyskarna
- Allra bäst i multiplay

Return To Castle Wolfenstein är inte:
- Så blodigt som man hade kunnat vänta sig
- Barnvänligt
- Fritt från stötande symboler

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Nerve, Gray Matter, id Software** ■ Pris **ca. 399:-**
■ Systemkrav **PII 400, 128Mb RAM, Open GL-kompatibelt 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII, 32Mb 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **OpenGL** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.castlewolfenstein.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

No One Lives Forever PCG 48, 91%
En wunderbar shooter som bröt ny mark inom genren.

Aliens Vs Predator 2 PCG 60, 88%
En av årets bästa förstapersons-shooters. Klart blodigare än *RtCW*.

SVENSKA PC GAMER

Klassiker i modern tappning som gör det mesta rätt. Achtung baby!

92%

BLACK & WHITE CREATURE ISLE

Varför gick hönan över gatan? Han var på väg att slänga ett eldklot på krokodilen.

SVEN och Siv lever bland betong, glas och stål i hjärtat av en storstad i tjugonde århundradet. De har allergier men inga husdjur. De trycker ner hamburgare utan minsta eftertanke. De klär sig i konstmaterial. De byter kanal så fort Weise, Aschberg eller Dan Bäckman dyker upp. Men ändå är han en råtta, en orm och ett svin. Och hon en hynda, en kossa och en räv.

Även i ett samhälle som är så avskilt från naturen som vårt lever de zoologiska bilderna alltjämt. De bestar som en gång i tiden fyllde sagor och fabler stirrar nu på oss från teveapparater och bildskärmar. Gammal som ung tar till sig en verklighet fylld av en grön groda med spindelben som leder en varité, en tuff POW-kyckling eller en skämtande kanin som alltid undrar om doktorn vet vad som är på gång. Även datorspel har sina djuriska celebriteter, varav de nyaste och mest färgglada exemplen väntar på oss i det ruffiga innandömet av *Creature Isle*, Lionheads härliga tillägg till *Black & White*.

"Sjöfarare går på grund nära stranden till en okänd och gudlös ö."

Innan vi möter lokala storheter som Modino den bowlande tjuren från Brooklyn och Jango den flirtkulsskjutande apan från mellanvästern, är det värt att sammanfatta de fantastiska mellansekvenser som förklarar vår närvaro på varelsernas ö.

Fullfjädrat





Vid klart väder kan du se Tracy Island.

TYKES UTVECKLING

Kärleksaffären mellan utvecklare och fjäderfä som började tidigt på åttiotalet med milstolpen Chuckie Egg och som slutade i början av åttiotalet med att milstolpen Chuckie Egg är återfödd i form av den glade spelevinken Tyke.



Tykes första hem. Det ligger nära stranden med underbar havsutsikt, men om han får bo kvar här kommer han aldrig att kläckas. Tydliga tips leder till en mer passande kläckningskammare.



Tykes första måltid. Varelserna tycks ha inbyggda moderkänslor. Långt hemifrån slänger denna Titan ett matmirakel över vår lilla skyddsling.



Tykes första mirakel. Genom att studera sin väktare, lär sig Tyke att skapa uppfödare. Redan vid den här åldern kan han hantera eldklots- och blixtmirakel.



"Jag är kungen bland alla kungar, en djungelns VIP. Jag nådde opp men satte stopp när jag började brinna."





Om han hade något vett skulle Gus inte resa sig upp.



Drömdate 1: Troll. Blå. Helst med vårtor.

Berättelsen tar sin början när en grupp sjungande sjöfarare från originalspelet går på grund nära stranden till en okänd och gudlös ö. Efter att ha sått ett frö till en ny tro hos den lokala "egyptiska" stammen, anländer du och din varelse för att påbörja utforskningen av ön. Den första berättelsen väcker Rufus till liv. Han är ledare för en klan av fria varelser kallad Brödraskapet. Han erbjuder din varelse medlemskap i klanen plus chansen att få träffa den mystiska kvinnan Eve som en belöning om han klarar 18 prov.

För alla, däribland jag själv, som inte längre kommer överens med sin varelse från *B&W* (om du läser det här Rolo, vänligen lämna tillbaka mina Saint Etienne-cd, mitt resestrykjärn och min wokpanna) finns det en mycket välkommen möjlighet att starta *CI* med helt ny, färsk fauna. Även om det inte finns några val av arter, har den unga apan vi startar med redan ett urval av mirakel innanför västen.

En av hans första uppgifter är att övervaka kläckningen av ett ägg innehållande den mest signifikanta nyheten på denna nya arkipelag – Tyke. Det verkar nästan som om Tyke är resultatet av ett möte mellan två majsuppfödda gummikycklingar snarare än mellan två konventionella Leghorn-höns. Den älskvärda lilla kycklingklubban saknar allt X-box-liknande nonsens medan han är full av glosögd fågelpersonlighet. Gudarna har ingen direkt kontroll över nykomlingen och lämnar all omvårdnad till apan vars portfölj av egenskaper och kunnande så småningom kommer att läras av den lille

"Animerade med en oemotståndlig charm."

observante hönsbebisen.

Även om hon inte syns till kan Eve uppenbarligen hjälpa till att uppfostra sin potentielle partner genom Tyke. Lite våld och ouppmärksamhet kommer oundvikligen att drabba din varelses möjligheter att växa upp. Under några av de svårare proven går det att sätta honom på dagis. Låt oss lämna honom där för ögonblicket, medan vi undersöker några av de nyheter som finns på ön.

En av de svårare och mest hatade delarna av *B&W* var allt petande med byarna. I *CI* ligger fokuset snarare på proven än på att utöka sitt territorium. Frånvaron av onda gudar och det faktum att både varelsen och husdjuret har bättre möjligheter att bygga eliminerar det egna hårda arbetet på hemmafronten. Det finns bara två byar som inte är dina från början, och de ligger så nära din startpunkt att det är mycket enkelt att ta över dem båda. Egentligen är den enda anledningen att bry sig om dessa båda byar över huvud taget, möjligheten att komma över fler mirakel, som till exempel två användbara men ganska trista mirakel; en mirakelmedecin och en formel för ökad hastighet.

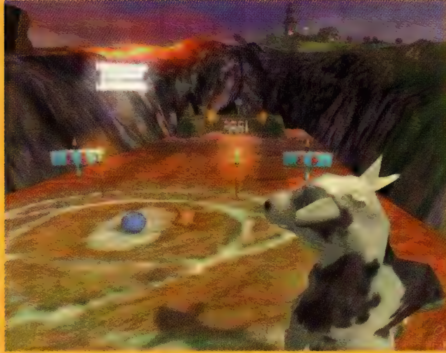
Roligare än de extra miraklen är att få fram tre nya varelsetyper – krokodilen, noshörningen och tuppen. Även om du kanske har sett någon av dem förut är det

KELDJUR VINNER PRISER

En vältränad Tyke kan vara till stor hjälp under proven, då han fryser eller krymper motståndarna medan han helar eller stärker sin herre. I teorin kan en varelse slagen i rep få hjälp under proven från två ringhörnor, spelarens gudlika hand och hönan. Redan innan han har lärt sig sitt första mirakel kan den lille gynnaren visa sig vara värdefull. Under bowlingmästerskapet är det inte ovanligt att han förirrar sig in bland käglorna bara för att hjälpa till att ge låga poäng.

SVÄR ÅT SFÄRERNA

Att utveckla olika sätt att ta hand om lipande bybor är snarare ett arbete än ett nöje. Om du behöver ett avbrott från den grå vardagen kanske någon av de tuffa bollbaserade utmaningarna på ön kan vara något. Även om det inte är troligt att du blir bättre på att spela FIFA, kommer din varelse att uppskatta övningarna.



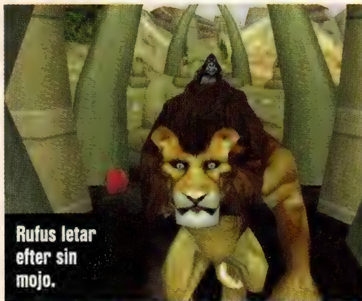
BOWLERAMA DRAMA – Gammal hederlig bowling är något som du kommer att återkomma till. Tufft motstånd och smart poängberäkning gör att tävlingarna blir ovanligt spännande.



MARBLE MADNESS – "Kungarnas sport" som Jango kallar det. Flirtkulor som inte används på samma sätt som när vi var små. Räkna inte med att vinna lika lätt som du gjorde på skolgården.



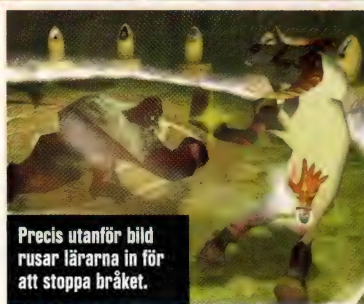
SENSIBLE SOCCER? – Det något jobbiga styrsystemet i *B&W* gör Yaxs fotbollsturnering frustrerande. Den som klarar detta på första försöket är verkligen duktig.



Rufus letar efter sin mojo.







Precis utanför bild rusar lärarna in för att stoppa bråket.



Ett prov på ett av Aesops första utkast.

FÖRSÖK OCH FÖRSÖK IGEN

Även om du kan räkna med att misslyckas med de flesta proven minst en gång, bör du klara av de flesta på mindre än en halvtimma. Vargen Fangs kurragömmalek tillhör de svagaste och höll mig i gång i bara två minuter. Med möjlighet att ändra svårighetsgrad, reducera tid, göra poängberäkningen tuffare samt öka antalet motståndare och deras snabbhet skulle de som ville kunna få ut mer av proven. Det dröjer nog inte länge förrän det dyker upp mods och hack på nätet som löser just detta.

här första gången det är möjligt att byta varelse på ett riktigt sätt. Precis som de andra varelserna är dessa tre modellerade och animerade med en oemotståndlig charm och fräckhet som effektivt tar död på alla fnysningar och höjda ögonbryn.

Att få några varelser att återuppstå (kanske för få) är en del av de 18 proven som finns på ön. Till skillnad från silverutmaningarna i originalspelet kräver dessa mindre logik, men i stället större skicklighet att röra musen och att ha god hand-öga-koordination. Även om det fortfarande finns utrymme att slå till med handen i vissa fall, finns det ingenting som liknar plockepinnen med de sjungande stenarna, provet vid havstemplet eller trädpusslet. I *CI* ligger tyngdpunkten på att hålla sig handfast på marken under de olika proven, vilket oundvikligen leder till att de små grå inte behöver vara allt för vältränade.

Ingen arena är komplett utan horder av åskådare som skallar "döda, döda, döda" medan opponenterna slåss för sina liv i ringen. *CI* ger alla vänner av arenaidrott sitt lystmäte med tuffa prov mot motståndare som snabbt lär sig nya rörelser och Jedi-liknande telekinesimanövrar för att förinta dig. De tuffa ritualerna runt proven har en speciell ställning på ön, men mer om det senare.



De olika proven introduceras i grupper, vilket vanligen betyder att det finns ett val av vilken utmaning man vill ta sig an. De flesta går också att överge mitt i om provet verkar gå åt pipan. Några, som bowlingen och flirtkulorna som nämns i rutan "Svär åt sfärerna", går även att spela som ren lek efter ett fulländat prov. Förutom proven finns det också en trio spel som inte hör ihop med något, men de ska vi inte förstöra genom att diskutera här. Jag kan väl kanske säga så pass mycket att de är typsikt Edeninspirerade varianter av klassiska arkadspel.

Efter varje avklarat prov rapporterar den nöjda provkontrollanten till Rufus där han sitter i Dojo (brödraskapets klubbhus), och en ny staty reses runt den ceremoniella arenan. Likväl som detta ger en känsla av att spelet verkligen går framåt, något som saknades i *B&W*, ger dessa bevis din varelse olika möjligheter att träna på att slåss. Eftersom det inte finns några omkringvandrande odjur på den här ön, sker alla träningar på helig mark eller på speciella arenor runt om på ön.

Den här nyheten att kunna duellera efter behag kommer alldeles säkert att gillas av alla som tycker om fighting-spel och det är även ett väldigt bra sätt för

> **"En lista med 18 kämpar att ta hand om."**

dem som vill träna intensivt inför slagsmål i flerspelarläge över Internet. När det är dags för ett schemalagt slagsmål kommer din varelse springande över landet utan långsamma förflyttningssträckor. När han blir skadad kan han dra sig tillbaka till det närliggande templet för att vila och blir frisk.

När alla stenar är på plats återstår en lista med 18 kämpar att ta hand om. Slår du alla dessa erbjuds du ett urval av fantastiska priser som bland annat inkluderar ett komplett set handdukar med mono-





Drakar, elektriska fält och enorma björnar. En olycka är garanterat nära.



Den här töntiga noshörningen har inte en suck mot vår onda apa.

MASSOR MED SKOJ

B&W 2 ser ut att bli en betydligt våldsammare affär. Men tills det kommer är det vassaste vapnet i Eden Pashars kanon som skjuter exploderande tunnor. Det är ett FPS-prov där 16 skandinaver som springer i förutbestämda spår måste stoppas.





Jag är mer av en bröstman själv, men ta en titt på de där låren!





Drömdate 2: Rufus, med sylvassa, indragbara klor.

gram, en klockradio och en (klipp, spoilern borttagen Red.Anm). Ok, det finns bara en av dem på lager för närvarande. Brödraskapets märke består av glittrande guld och din varelse kommer att bära det för all framtid. Förvänta dig omedelbart online-snobberi mellan de som är bemärkta och de som inte är det.

Naturligtvis är guldmärket bara en struntsak i jämförelse med *CI*:s verkliga toppvinst, den förtrollade Eves hand/klöv/hov/tass/tentakel. För att inte avslöja mysteriet har vi inte använt några skärmdumpar från detta tillfälle, men vi kan säga att efter de avslutande proven kändes själva mötet som ett anticlimax, särskilt i jämförelse med *B&W*:s avslutande filmsekvens där babyvarelserna avslöjas. Kommer du ihåg den där ormlikt mjuka åkningen genom de enorma portarna, runt berget och ner i den dimmiga lilla dalen? Vi hade gärna sett någonting liknande.

Olika sexlekar är inget som varken mitt Word eller Lionhead kan stava till, Lionhead bjuder inte ens på en slutscen där de två nygifta ligger på en tillrufsad avskild strand rökandes efteräktenskapliga stinkpinnar. Det är lätt att förstå frånvaron av sexuellt innehåll, men det är lite sorgligt med tanke på alla trevliga skärmdumpar det hade givit uppov till.

> **"Manuset är som vanligt mycket bra."**

James Leachs manus är som vanligt mycket bra. Han blandar precis rätt mängd Blackaddersk beskhet med Pythonska underligheter och lättfluff à la Lejonkungen för att hålla oss gamla rävar intresserade. De välgjorda rösterna är bättre än någonsin. I *B&W* kom bybygandet mellan att vara Gud och djurskötare. Med detta borta kan relationen till varelsen blomma igen. Delar av den underbara känslan som infann sig första gången din varelse tog en boll eller bidrog till byns förråd är tillbaka i *CI*. Tyke är en viktig del i detta återupplivande. Väl inkorporerat i den nya fantasifulla men välkända spelkänslan finns proven som lockar likt färgglada bås på tivoli. Kanske kunde de ha varit svårare men det är svårt att se hur de skulle kunna ha varit mer varierade och väl utförda. De snabba slagsmålen och de centraliserade varelsebytena i Dojoarenan är en välkommen rationalisering som gör Eden klart mer tilltalande för korta, snabba spelomgångar.

Creature Isle rekommenderas till alla som speciellt gillade varelsen, slagsmålen och de mer lekfulla silverutmaningarna i *B&W*. Till och med Sven och Siv lär hitta någonting här som kommer att göra dem glada.

TIM STONE

PCGAMERS PROFIL

Creature Isle är:
- Underhållande
- Något för enkelt
- Fritt från uppgifter

Creature Isle är inte:
- Isle of Dogs
- Long Island
- The Island of Dr Moreau

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **EA** ■ Utvecklare **Lionehead Studios** ■ Pris **ca. 350:-** ■ Systemkrav **II 350, 64Mb RAM, 8Mb 3D-kort, Black & White** ■ Rekommenderat **PIII 600, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.bwgames.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Zoo Tycoon PCG 61, 53%
Ett koncentrationsläger både för djur och skötare. Undvik.

Escape From Monkey Island PCG 48, 93%
Löst baserad på en film av Carpenter, Escape From New York. (Är du säker Red. Anm.)

SVENSKA PC GAMER

Ett uppslukande *B&W*-tillägg, men inte revolutionerande. Smek det över magen.

84%

GENRE: FLYGSIM

IL-2 STURMOVIK

Ryske Oleg Maddox vill sälja ett begagnat flygplan till dig. Är det värt pengarna?

UTMÄRKT SPEL SVENSKA PC GAMER Januari 2002

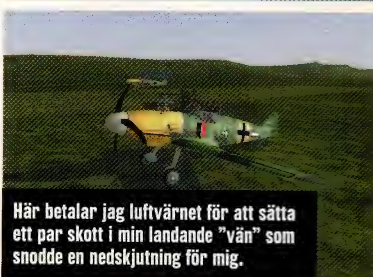


Sturmovik i sitt rätta element, lågt över stridsvagnarna.





På 40-talet var inte färg uppfunnet.



Här betalar jag luftvärnet för att sätta ett par skott i min landande "vän" som snodde en nedskjutning för mig.



"Matrix-läget" kan du se varenda litet dammkorn hänga i luften.

FAN-TASTISKT

Som sig bör när ett blivande kultspel som detta släpps så poppar fan-siterna upp som svampar ur jorden. Redan finns mängder med skins, kampanjer och annat användbart att ladda ner. Dessutom hittar du massor av användbar information och diskussioner med likasinnade på t ex www.ilyushin2.net som är en fanskapad sida med livliga diskussioner, eller il2.dogfighter.com som när detta skrivs redan har högvis med snygga nya skins att hämta hem.

DET är inte ofta en flygstridssimulator hetsar upp mig numera. Efter att ha provat Massiva Online Multiplayer-varianter som *Warbirds, Aces High* och *World War 2 Online* så känns varje datorgenererad motståndare och burkad kampanj en smula blek vid jämförelse. Tills nu, vill säga.

Jag är imponerad av *IL-2*. Vanligen är jag den ende på redaktionen, för att inte säga i hela min bekantskapskrets, som spelar flygsimulatorer i underhållningssyfte, något som omgivningen betraktar med milt överseende miner. När det gäller *IL-2* så har dock till och med Jocke (som annars aldrig spelar något spel som inte innehåller minst en tysk eller ett halvmeterlångt dvärgaskägg eller två) hörts hävda att det är riktigt kul. Själv kan jag bara hålla med, men skulle kanske använda litet starkare ord än så. Nu ska vi dock inte gå händelserna i förväg.

1941 introducerades ett nytt flygplan i det ryska flygvapnet. Tyskarna hade då traskat en bra bit in i Moder Ryssland och det såg mörkt ut för de röda, speciellt i luften där de inte kunde hävda sig mot de tyska Me-109orna och Fw-190orna. Tyska störtbombare och attackplan gjorde också processen tämligen kort med ryskt pansar och andra marktrupper. Finessen med det nya planet var dock inte att det var bättre som bombplan än t ex den tyska Stuka, eller mer vändbart än en Messerschmitt Bf-109. Nej, det fina var istället att det kunde göra båda något sånär bra, och kombinerade denna egenskap med mer pansar än en lätt stridsvagn.

> **"Ljudet är nästan lika mäktigt som grafiken och bidrar kraftigt till närvarokänslan."**

I spelet är du en ung (eller gammal, du väljer själv vilken grad du börjar med) pilot som gör karriär i det ryska luftvapnet eller tyska Luftwaffe. Är du tysk finns bara jaktplan att flyga (men se rutan "expansionism"), men är du ryss så kan du välja mellan att vara jaktpilot eller flyga attack. Efter dessa val så går du vidare till en av tre olika fördefinierade kampanjer. Du kan alltså inte påverka kriget i nämnvärd grad, utan går igenom samma uppdrag varje gång i samma ordning. Detta är visserligen litet trist, men fördelen är att uppdragen i regel är mycket genomtänkta och väl designade och i realiteten så hade knappast en enskild pilot något inflytande på andra världskrigets förlopp. Litet roligt är dock att om du är rysk attackpilot så är dina första uppdrag en del av flygutprovningen av *IL-2*:an.

Det är faktiskt möjligt att det här är det vackraste flygspel som någonsin bebott min hårddisk. *IL-2* har, förutsatt att du har en hyfsad dator, en grafik som ibland får mig att bara baxna. Ta t ex en sådan sak som solen och det sätt den bländar dig, samtidigt som instrumentpanelen blir mörkare och svårare att se i kontrast. Skogarna ser också enormt verkliga ut från lite höjd, även om de ser lite märkliga ut från sidan (vad gör du på sidan av en skog med ett jaktflygplan? – *Red*). När du får in en fullträff på ett fiendeplan och ser skrot och olja flyga åt alla håll så vet du varför du investerade i det

EXPANSIONISM

Herr Maddox hade helst sett att vi fått många fler plan att flyga än de som redan finns i spelet. Problemet är att man ju faktiskt måste ge ut spelet någon gång, så man fick kompromissa och göra de flesta plan enbart datorstyrda. Fördelen med detta är att Maddox Games redan planerar ett antal expansioner som låter dig flyga de andra planen också, till och med de mer udda som det ankliknande Henschel Hs-129 med en gigantisk kanon på undersidan. Den första expansionen finns redan att ladda ner på den officiella siten.



Vår hjältes försök att flyga mellan stjärtbommarna avlöpte inte helt lyckligt.







Tidig morgonräd på en intet ont anande flotta.

FLER ÅSIKTER OM *IL-2 STURMOVIK*...

Ärade medarbetare uttalar sig

■ **Mikael Hjalmarson**
Som historieintresserad i allmänhet, och andra världskrigsintresserad i synnerhet, så uppskattar jag verkligen ett spel som vågar visa en ny sida av denna konflikt. Att det dessutom är snyggt och actionfyllt är just vad denna traditionellt litet trista genre behöver.
Sammanfattning: Ett kul flygspel som visar hur det var att slåss för en sida som är nära nog totalignorerad på spelmarknade. Fyra stjärnor i boken.

■ **Joakim Bennet**
Mitt intresse för simulatorer innehållande stridsflyg började egentligen med det väldigt underhållande *Combat Flight Simulator 2*. Äntligen hade grafiken blivit tillräckligt bra för att till och med jag skulle uppskatta genren. Nu kommer *Sturmovik*, och det är faktiskt kärlek från första stund. Relativt enkelt att komma in i, och mycket vackert att se på.
Sammanfattning: Du behöver inte vara en flygnisse med hyperspak för att uppskatta *Il-2*.

Engagerande

där svindyra Geforce-kortet. Det går nämligen att köra *IL-2* på en maskin som nätt och jämnt uppfyller systemkraven (vi har provat en Duron 700 med ett Geforce 2 MX-kort, och det gick bra) men för att verkligen visa sig från sin ljusaste sida kräver det en snabb maskin.

Bra högtalare är också ett plus. Ljudet är nästan lika mäktigt som grafiken och bidrar kraftigt till närvarokänslan. I kombination med den detaljerade och mycket realistiska fysikmodellen så glömmer man ibland nästan bort att man sitter vid en dator när man hör samma ljud och gör samma rörelser som man skulle gjort om det hela varit på riktigt. Det enda som är aningen förenklat är motorkontrollerna, som inskränker sig till att reglera propellervarvet samt gasen, men det ska vi nog vara tacksamma för.

Den här realismen är ju trevlig för dem som kan flyga, men de som inte kan det då? Jo, det finns faktiskt några utmärkta träningsuppdrag som introducerar planen och sedan lär dig att flyga dem hjälpligt. Realismen kan också ställas ner (fegis!) om du föredrar det, men

> **"Man kan inte komma närmare känslan av att flyga ett riktigt attackplan."**

själv hade jag så kul med den "flytande" känsla man får med grundinställningarna att jag aldrig provade att dra ner. En dum sak med denna realism är dock att autopiloten som finns för de tråkiga bitarna mellan striderna inte klarar av att flyga planet ordentligt. Ofta slår man på den för att gå på muggen eller liknande, bara för att kasta sig tillbaka bakom spaken när planet ställer sig rätt upp och lägger sig i en elak spin. Visserligen hade inte de riktiga planen autopilot, men har man nu en kan man ju se till att den fungerar.

Jag tror inte att man kan komma närmare känslan av att flyga ett riktigt attackplan under andra världskriget än när man spelar detta spel. Dessutom har Maddox gjort det så engagerande att man verkligen sitter och svettas när man trycker på "hoppa"-knappen och ser sin pilot kämpa sig ut medan planet singlar som ett löv mot marken. Att kämpa sig hem med sin Sturmovik med hål i vingarna som man kan kasta ett skrivbord igenom och halva stjärten borta är också en sällsamt hänförande utmaning.

MATS NYLUND

TJATTER

Ett flygspel utan radiotjatter på olika språk är inget flygspel. Här levererar *Il-2* galant, och tyska och ryska piloter skriker och samtalar nästan konstant. Och bra låter det också. Är du inte så språkkunnig kan jag trösta dig med att det viktigaste tjattret översätts via textremsor.

PC GAMERS PROFIL

IL-2 är:
- **Hänförande vackert**
- **Ryskt**
- **Oljesliskig Gorbatjov-vodka**

IL-2 är inte:
- **Simpelt**
- **Segt**
- **Sunkig amerikansk bourbon**

■ Distributör **Maddox Games** ■ Utgivare **Ubi Soft** ■ Utvecklare **Pan Interactive** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII-400, 128Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-600, 256Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D, OpenGL** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.il2sturmovik.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

MS Combat Flight Sim 2 PCGS 4, 91%
Seriöst flyglir i Stilla havet, flyg Corsairs och Zeros ifrån krossade korallbanor.

B-17 Flying Fortress Ej recenserat
Det ultimata hardcore-spelet. För dig som vill veta hur man startar en B-17.

SVENSKA PC GAMER

Är du det minsta intresserad av flygstrider, köp detta spel.

92%

GENRE: PLATTFORM/ÄVENTYR

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

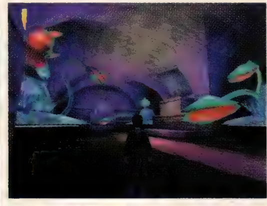
Glosögd magiker gör entré i spelvärlden.

SATANS HANTLANGARE!

Just det, Harry har ett satans-S i pannan och fördärvar en hel generation med sina ockulta påhitt. Det skriar vissa religiösa rörelser både i Sverige och utomlands och man förundras verkligen över att det finns så inskränkta människor så här på 2000-talet. Ja menar, vad är det för fel med svart magi och blodsoffer? Getter och griseknoar upphängda i närmsta ek som ett offer till den Svarte? Muahaha! Människor med uppsp... (klipp - Red).



Den där känner vi igen från *Black & White*.







Harrys gångstil beror på att allt vatten gjort honom kissnödig.



Närsynt

JUPP, jag vägrar ännu en gång att befatta mig med den svenska titeln. "De vises sten" är nämligen en otroligt trist översättning, för att inte tala om felaktig. Vissa svenskar gnäller på jänkarna som ger boken, filmen och spelet den skrattretande titeln "The Sorcerer's Stone", pekar finger och hävdar att de är så korkade att de inte förstår vad en "philosopher" är för något. Men "De vises"...

Hur som helst så översköljs vi i skrivande stund (december) av Harry. Filmen har tagit befolkningen med storm och landet har Potter-feber in absurdum. Så givetvis kommer det också en drös spel - detta är det första i en planerad storserie, och initialt har jag svårt att bestämma mig för om det är ett barnspel eller inte. Det lanseras som ett vanligt spel - står fint på plats näst intill Wolfenstein och de andra "mogna" titlarna, och böckerna tilltalar ju som vi alla vet både äldre och yngre, förutsatt att man har barnasinnet i behåll.

Spelet har också alla ingredienser som skulle kunna göra det till en titel för alla. En schysst story, okej röstskådespeleri (observera att jag spelade den engelska versionen) och rätt intressant grafik. Det faller dock (om än inte platt) med det som är allra viktigast i plattformsspel - kontrollerna. Att detta delvis är en konsolkonvertering går inte att ta miste på, då spelet är anpassat för att spelas med handkontroll. PC-varianten med mus och tangentbord som de flesta av oss föredrar, lider av att det inte går att springa i sidled. Kan tyckas som en småsak, men det är otroligt frustrerande då man hela tiden måste vända sig om 360 grader när man hamnar i fel position. Vändningar som går extremt långsamt, ska tilläggas.

> **"Hade kunnat vara ett spel för alla."**

Ovanpå detta kommer den usla kameran som gör att man ofta ser väggar, Harrys rygg och annat. Man störtar mot döden då det ofta inte går att se den lille spjuverns fötter inför ett hopp över någon lavapöl.

Hade utvecklarna sneglat mindre på Playstation 2-versionen och mer på exempelvis det underbara *Alice*, så hade detta kunnat kamma hem ett riktigt bra betyg. Nu blir det bara frustrerande, då man *vill* fortsätta att utforska storyn och de intressanta miljöerna, men hämmas av ovan nämnda faktorer.

Sammanfattningsvis kan jag alltså konstatera att detta hade kunnat vara ett spel för alla, om inte varit för kontrollerna och kameran. Som det ser ut nu så är detta endast något för de som lider av Potter-febern, och känner att de måste ha allt i samlingen. Andra kan ju prova spelet hemma hos någon kompis och få sig några timmars hyfsad underhållning till livs. Det är inte för en sekund värt 500 spänn.

JOAKIM BENNET

PC GAMERS PROFIL

Harry Potter är:
- En brillorm
- Bra med kvasten
- Välrenderad

Harry Potter är inte:
- Lättstyrd
- Ett bra namn på en tonåring
- Rädd för att hojta "Voldemort!" stup i kvarten

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **EA** ■ Utvecklare **EA/KnowWonder** ■ Pris **ca. 500:-** ■ Systemkrav **PII 266, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.ea.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

American McGee's Alice PCG 49, 86%
Fantasifull plattformsaction på den mörka sidan.

Potter-böckerna Ej recenserade
Helt okej serie som fångslar utan att den för den sakens skull kunna klassas som skönlitteratur.

SVENSKA PC GAMER

Usla kontroller skadar ett annars mycket stämningsfullt spel.

60%

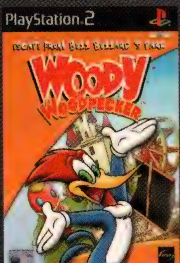
NORDIC DISTRIBUTION

PROUDLY PRESENTS:

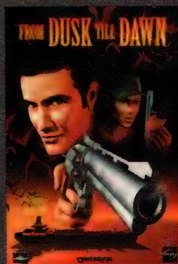




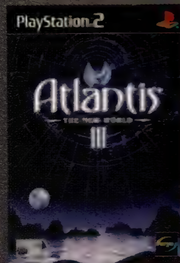
Ps2
PC



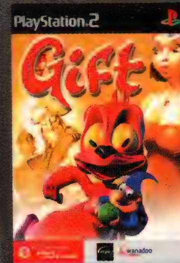
PC



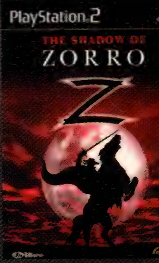
Ps2



Ps2



Ps2
PC



FINNS NU ATT KÖPA HOS DIN NÄRMASTE ÅTERFÖRSÄLJARE!



NORDIC DISTRIBUTION

-Powering the gaming community...

Nordic Distribution AB | Bodalsvägen 43 | 181 36 Lidingö | SWEDEN
Tel +46.8.7315760 | Fax +46.8.7315762
nordicdist@telia.com | www.nordicdistribution.com

GENRE: ACTION/STRATEGI

COMANCHE 4

Gör helikoptern inför dina vänner.



Mikhail provade allt för att lätta upp kryssningen.

Kollar ni noga så ser ni att skytten läser PC Gamer.

Gräs är inte bra att gömma sig bakom med en stridsvagn.

Another one bites the dust! Fientliga helikoptrar är knepiga.

MÖRKA LILLA STJÄRNA DÄR...

Darkstar, som du kommunicerar flitigt med i spelet, är en flygande sambandscentral som håller sig väl gömd bakom de egna linjerna. Den fungerar som en rejäl s k "Force Multiplier", eftersom du via den kan se allt som alla andra enheter ser på marken och i luften, vilket kan vara till hjälp när du försöker ta reda på vad som finns bakom nästa kulle.

IBLAND är det skönt att sätta sig med ett spel som inte kräver något som helst tankearbete, förutom det som krävs för att trycka på en avtryckare och flytta sig när fiendens skott kommer seglande genom luften som arga bin. Jag tenderar dock att föredra spel där man tar det litet lugnare, tänker efter och planerar, för att sedan förhoppningsvis utföra planen framgångsrikt med hjälp av en hyfsad AI (och såklart *mot* en lika hyfsad AI). *Comanche 4* är precis som föregångarna något slags hybrid mellan de två extremlägena.

Det första som slår spelaren är att det är ohyggligt snyggt. Vackrare flygspel har nog aldrig skådats på PC, med undantag kanske för *IL-2 Sturmovik*. Här rör man sig dock närmare marken än i de flesta andra flygspel och då krävs en hel del mer detaljer, och här levererar Novalogic med glans. Om du utforskar baserna i spelet så hittar du till exempel soldater som mekar med jeepar, joggar och marscherar i parad. På träningsbanan finns faktiskt en massa skjutfält runt omkring dig, och där övar andra soldater med stridsvagnar och robotar. Skulle du råka hovra litet för nära en joggare t ex så hukar han och håller upp handen för att skydda ögonen.

"Inget för simulator-entusiaster... men det var kanske ingen nyhet för den som följt serien."

Detsamma gäller förstås fienden - soldaterna är suveränt detaljerade och bättre animerade än i till och med *Comanche Vs Hokum*, där de står och beskjuter dig med AK-47or och raketgevär. Stridsvagnar och luftvärn kan ses rotera för att få syn på dig och robotarna lämnar en övertygande rökstrimma efter sig när de lämnar pjäserna. Självklart är effekterna från dina egna vapen lika imponerande, och explosionerna är stora och feta precis som de ska vara i ett sådant här spel. Skulle du få för dig att observera din helikopter utifrån (något du nästan aldrig har tid med i spelet) så kan du se varenda liten lucka och detalj, och allt rör sig som det ska.





Nåja, nog med lyriska uttalanden om grafiken. Spelet är extremt snyggt, och flyter hyfsat på en 700MHz Duron med ett Geforce 2 MX. Ljudet är av matchande kvalitet, vilket bidrar till närvarokänslan en hel del och du får tips och råd över radion från både "Teammates" (Armén skulle förstås aldrig använda en flygvapenterm, och det finns därför inga "Wingmen" i spelet) och Darkstar som håller koll på dig från ovan. Din eventuella rotepolare är också smart nog att skicka iväg en och annan robot även om du inte säger åt honom och håller sig för det mesta vid liv, olikt tidigare helikopterspel där du oftast kom hem ensam efter det allra lättaste uppdrag.

Här slutar dock den hjälp du får från vänliga styrkor. Förutom ovanstående så

GUNS 'R' US

Precis som alla andra helikopterspel de senaste fem åren har du de vanliga vapnen att tillgå. Hellfire-robotar, raketer, 20mm kanon samt Stinger jaktrobotar. Alla dessa är simulerade någotsånär realistiskt, utom kanske raketerna. Jag upptäckte att det ofta är onödigt att släpa på tunga Hellfires, eftersom en välplacerad raket spränger den största stridsvagn i luften, och de behöver inte styras med laser så du kan gömma dig så fort du skjutit. Mot helikoptrar hjälper de dock inte alls.





Explosionerna är feta som i en Renny Harlin-film.



Detaljerna inkluderar jeepmekaniker på din bas och kromade navkapslar på jeeparna.



Nu slipper de i alla fall frysa.



En vacker söderhavsö som jag precis ska till att drabba.

ENMANS-HELIKOPTER?

I spelet har du hjälp av en Teammate i några uppdrag, men det märkliga är att i framsitsen på din egen helikopter är det rätt tyst. Skytten har uppenbarligen somnat, för han verkar inte hjälpa till nämnvärt, utan du får sköta låsning på mål, siktande och avfyring helt själv, vilket känns litet tråkigt. Du kan inte heller spela som skytt, tyvärr, vill du det så leta i billiga lådan efter *Gunship!* Från Microprose.

Actionfyllt

är det lätt att få en känsla av att man måste vinna hela kriget själv, eftersom du oftast skjuter ihjäl fiender så att ammunitionen tar slut i varje uppdrag (som tur är kan du oftast få mer på framskjutna baser). Här är spelet litet missledande, eftersom man kan få för sig att det är någon slags simulation med manualens tal om olika kontrollinställningar och svårigheter. Det är dock rätt långt ifrån sanningen att påstå att *Comanche 4* är realistiskt. Helikoptern flyger sig själv, vilket väl kanske den äkta varan också klarar av, men här händer litet märkliga saker som inte har med verkligheten att göra.

Det mest irriterande med kontrollerna i *C4* är att du inte kan flyga din helikopter som du skulle göra i verkligheten. Spaken kontrollerar antingen något slags "strafe" (som faktiskt är möjligt i en riktig helikopter, men bara i låga farter) eller både bankning och stjärtrotor. Att svänga som en riktig helikopter, med enbart spaken, går alltså inte om man också vill kunna glida i sidled, vilket är minst sagt korkat. En valmöjlighet för riktiga kontroller borde funnits med, det man tvingas flyga med nu påminner mer om något FPS än ett flygspel.

> **"Du hittar soldater som mekar med jeepar, joggar och marscherar på parad."**

Detta är alltså inget för simulatorentusiaster, men det var kanske ingen nyhet för den som följt *Comanche*-serien. Det man får är istället ett slags luftens *Project IGI*, och det är ju inte så dumt. Jag hade dock gärna sett att man utvecklat sig mer åt något håll än att fortsätta satsa på en kompromiss som inte riktigt klarar av vare sig rå action eller hjärnskrynklande 3D-pyssel à la *Janes Longbow 2*. För den som vill ha ett snabbt (och ganska svårt) actionspel på tio meters höjd över vacker terräng är detta perfekt. För den som vill ha en realistisk helikoptersim är det bara att fortsätta vänta.

MATS NYLUND

PC GAMERS PROFIL

Comanche 4 är:
- Vackert som en dag
- Fartfyllt
- En shooter i luften

Comanche 4 är inte:
- Realistiskt
- Lätt
- Hjärngymnastik

■ Distributör **Novalogic** ■ Utgivare **Novalogic** ■ Utvecklare **Novalogic** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PII-450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-700, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet (NovaWorld)** ■ Web **www.novalogic.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Comanche Vs. Hokum Ej recenserat
Finns förmodligen till budgetpris, och är fortfarande rätt bra.

Gunship! PCG 45, 76%
Kul i samma stil som *Comanche*, men lite mer avancerat.

SVENSKA PC GAMER

Snyggt, snabbt och intensivt. Inget för folk med taskiga reflexer.

75%

GENRE: ACTION/STRATEGI

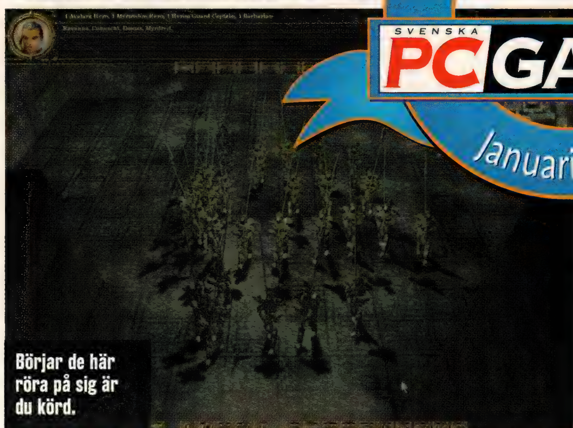
MYTH III: THE WOLF AGE

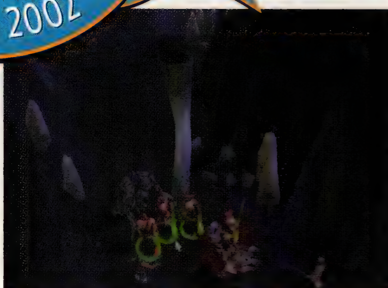
Kan Mumbo och Jumbo vara Dumbos förlorade syskon?


Blod och slafs, vanligt förekommande vid våra planeringsmöten.



UTMÄRKT SPEL SVENSKA PC GAMER Januari 2002


Börjar de här röra på sig är du körd.




De stora killarna är INTE dina kompisar.

ÄCKELVIDEO

Videosekvenser är ett av de bättre sätten att förmedla en story på, men tyvärr måste jag säga att videosekvenserna i *Myth III* inte lever upp till dagens standard. Inte ens nära. Men det spelar inte så stor roll, eftersom huvud-delen av storyn berättas på det för Myth typiska sättet - av en berättare vid briefingen.

DET har gått ett antal år sedan vi senast såg ett nytt spel i denna strategiserie, men nu är en tredje del här, och ingen bör gråta över det.

Det första *Myth*-spelet handlade om onda magiker som med sina arméer av odöda och mänskliga överlöpare spred kaos och förintelse över världen. Det andra berättade om ett liknande scenario, dock representerat av en ensam men ännu mäktigare magiker.

Det typiska draget för en efterföljare vore som bekant att hitta på ännu en påbyggnadsintrig och låta oss hacka oss in i fiendens trupper. Typiskt och tråkigt. Utvecklarna Mumbo Jumbo är smartare än så.

Här går vi nämligen tusentals år tillbaka i tiden, in i *Myth*-världens legender, en tid då de ondskefulla Myrkridia jagar hela mänskligheten som brittiska adelsmän jagar räv. Endast två större mänskliga nationer står kvar, och en av dem heter Gower. Detta land befolkat av barbarstammar är under konstant angrepp och framtiden ser lika mörk ut som god Guinness. Entré spelaren.

Storyn cirkulerar kring Connacht the Wolf, en barbarledare som löser gåtan hela mänskligheten sökt lösa i tusen år: hur man bär sig åt för att spöa Myrkridia.

"Variationen i både uppdragstyper och miljöer är helt otrolig."

Kejsaren i Llancarfan (fråga inte) får snart höra talas om de heroiska dåd och framgångsrika strider Connacht utkämpar mot Myrkridia, och skickar sändebud för att få tala med honom. Connacht sätts att träna ett mindre förband kejserliga soldater, och snart bevisas det även för kejsardömet att Myrkridia kan besegras. Det är just precis nu som allt börjar gå åt helvete, och det är här jag slutar tala om storyn, då fortsatt snack bara skulle förstöra det roliga. Men vet att den är väl värd att utforskas.

Då det gått ett tag sedan föregångarna är det nog ingen som är förvånad över att grafiken har förbättrats, men jag känner mig manad att förtälja att spelet verkligen är snyggt, även med dagens standard. Visst, det handlar inte om ett nyttjande av GeForce 3:s allra häftigaste specialiteter, men grafiken är mjuk, vacker och gör jobbet utan att krångla till saker med onödiga effekter.

Spelet presenteras nu i full 3D, med muspekaren som den enda förhatliga spriten på skärmen. Även hälsomarkeringar och de cirklar som markerar vald trupp är numera i 3D, vilket faktiskt ser oerhört vackert ut. Motorn klarar nu också att prestera mången vacker magieffekt, och blodet flyter precis som tidigare vida ut när det är större drabbning-

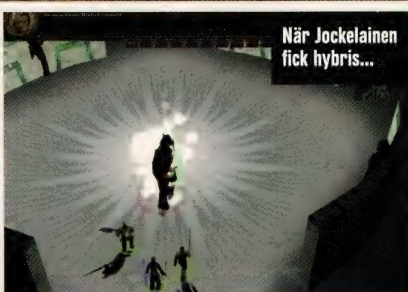

De ville spela spökboll, men någon hade snott bollen.

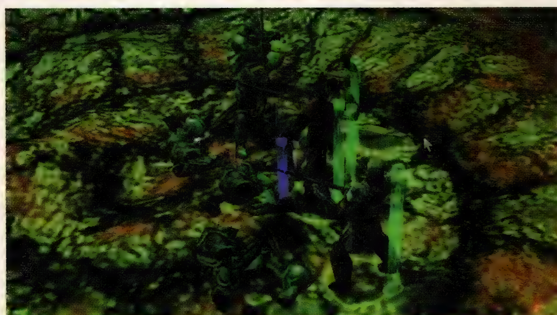
FLER ÅSIKTER OM *MYTH III*...

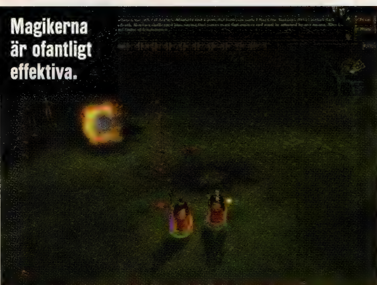
Ärade medarbetare uttalar sig

■ Mats Nylund
För en som inte spelat Myth-serien förut känns detta spel vid första anblicken aningen omodernt, men när man grävt sig djupare så gör storyn och de riktigt intressanta strategiska elementen att man omvärderar situationen.
Myth III fängslar med sina intressanta enheter som verkligen passar in i världen.
Sammanfattning: Ser vid en första anblick inte ut att vara mycket för världen, men gräv lite till och det är riktigt bra.

■ Joakim Bennet
Äntligen en upplaga till i Myth-serien! Trogna läsare vet att jag tidigare har lovordat serien som en av de stora inom strategigenren, och jag vill påstå att *Myth III* håller fanan högt. Jag kommer inte att spela det på nätet i samma utsträckning som jag gjorde med föregångarna (det finns en hel del annat som lockar online), men singelspelet har redan fångat mig.
Sammanfattning: En värdig uppföljare i en serie som borde rönt mer uppmärksamhet.


När Jockelainen fick hybris...




Magikerna är ofantligt effektiva.

Slafsigt

ar på tapeten. Fast snyggare, självklart. Texturerna är också mer detaljerade och på passande nivåer finns faktiskt mer än platta texturer för att representera gräs – zoomar du in långt nog kan du beskåda hur gräset svajar i vinden. Vackert.

Ljudet är också helt oklanderligt, och vare sig det skall illustrera strider eller skapa lite mystisk känsla är det inga problem någonstans. Extra bra är musiken i menyerna och berättarens röst med ackompanjerande stämningsmusik. En fröjd för öronen helt enkelt.

Det största problemet med RTS-spel (Real-Time Strategy) är enligt min mening repetitiva uppdrag. Det är många annars superba kampanj-baserade RTS-titlar som aldrig spelats igenom helt på min burk, just på grund av att uppdragen i kampanjerna mest handlar om att göra samma sak om och om igen, fast med en nyintroducerad enhet lite nu och då. Dessa spel relegeras ofta till rent skirmish-spelande.

Denna trampmina undviks av *Myth III* med exemplarisk galans, då variationen i både uppdragstyper och miljöer är helt otrolig. Det finns fältslag, flykter, infiltreringar av fiendeläger (med möjligheter för den taktiske att smyga undan onödiga strider) och även ett dungeon-hack-liknande scenario som skulle kunna vara hämtat ur *Icewind Dale* eller *Baldur's Gate 2*. Och uppdragen är inte heller få till antalet – inte mindre än 25 uppdrag står redo att hackas igenom och utforskas. Allt detta är mycket uppskattat i de Agoranderska spelsessionerna.

"Zoomar du in långt nog kan du beskåda hur gräset svajar i vinden."

Svårighetsgraden i spelet går naturligtvis att justera efter behov, och som ett mycket praktiskt drag kan man genom spelets kampanjsystem inför varje enskilt uppdrag sätta den svårighetsnivå man tror sig klara bäst med bibehållet nöje. Det är alltså ingen apokalyps som stundar om man efter halva kampanjen upptäcker att en lägre svårighetsgrad behövs för att man skall kunna fortsätta. Detta är ett mycket bra grepp, även om det för de flesta inte spelar så stor roll då inlärningskurvan i spelet är behagligt mjuk.

Ett mycket viktigt tips dock, för att förhindra onödig frustration: kolla knappen "Hints" vid varje uppdrag, då några scenarier inkluderar viss grundläggande problemlösning, som leder till att uppdragen kan verka helt omöjliga annars. Eller i alla fall komplicerade intill förbannelse likt de avskydda spelen i den genre som bäst beskrivs som "pick-up-the-bloody-apple" – peka-klicka-äventyr.

Spelet kan till sist sammanfattas som en mer än värdig fanbärare för de story-fokuserade strategispelen i realtid. Dumbo behöver verkligen inte skämmas över släkten.

DANIEL AGORANDER

VENGEANCE

Ordet "mod" har under den senaste tiden blivit lite av ett kultord, och många är det som har hoppat på karusellen efter succén med *Counter-Strike*. Så också Mumbo Jumbo. Inom en inte alltför avlägsen framtid skall verktyget "Vengeance" vara klart och redo för nedladdning. Med detta verktyg och en plugin till 3D Studio MAX kommer det inte finnas någonting som hindrar er att göra helt egna kampanjer och spelvärldar. Kanske har det hunnit bli klart när detta går i tryck.

SÄCKPIPE-BONANZA

När jag för första gången startade spelet och efter intro-videon kom in i menyerna stannade jag där ett bra tag. Inte på grund av att jag var tvungen att krångla med inställningar, utan på grund av att jag ville lyssna på musiken. Säckpipor, stora trummor och en stark episk känsla. Klart bättre än det mesta man hört i andra spel.

PCGAMERS PROFIL

Myth III är:
- **Varierat**
- **Tvålfagert**
- **Troget föregångarna**

Myth III är inte:
- **En blek spinoff**
- **Långt ifrån superbt**
- **Något du vill missa**

■ Distributör **K.E. Media** ■ Utgivare **Take 2** ■ Utvecklare **Mumbo Jumbo** ■ Pris **ca. 500:-** ■ Systemkrav **PII 400MHz, 96Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII 600MHz, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **OpenGL** ■ Multiplay **LAN, Internet, 2-16 spelare** ■ Web **www.mumbojumbo.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Myth II: Soulblighter PCG27, 80%
Det andra spelet i serien, förlagt några tidsåldrar efter trean.

Warhammer: Dark Omen PCG16, 90%
Lite annorlunda upplägg, men också grundat på en solid fantasyvärld.

SVENSKA PC GAMER
Ett snyggt RTS med tonvikt på variation, rekommenderas till alla.

86%

GENRE: ÄVENTYR

ATLANTIS III THE NEW WORLD

Men den bortglömda staden Äventyrentis förblir oupptäckt. Vi suckar djupt.



Kom igen. Erkänn att du är en tjuv. Det blir skoj.



"Hej, jag är uppenbarligen irriterande och meningslös!"

SÄG UPP DIG

Cryo borde fundera på om de verkligen ska fortsätta göra äventyrsspel eller istället bli specialister på att göra spelmusik. Som så ofta är soundtracket till *Atlantis III* underbart. Varje del är helt i linje med den aktuella scenen, den lågmälda folkmusiksinspirerade musiken är så pass njutbar att man inte vill lämna stället man är på.

"DEL tre i en av de mest välkända äventyrsserierna" står det i det tjusiga pressmaterialet. Jag vill inte skryta, men jag kan mina äventyrsspel. Jag har spelat nästan allihop. Jag kan till och med säga att jag känner genren lika väl som en pappa känner sina barn. Och inte någonstans i min något störda och annorlunda familj finns det ett mest-känt-barn som heter Atlantis.

Så jag gjorde lite research och det visade sig att det var min fjärde kusin på min franska fasters sida. Underliga figurer det där. Jag är säker på att du förstår min ovilja att ta emot denna bortglömda släkting med öppna armar. Vi har ju alla släktingar som vi önskar inte fanns. Kära Tant Cryo, kan du inte sluta föda fram dylika oduglingar?

Det här är standardäventyr på franskt vis. Det är ett förrenderat grafiskt äventyr med snygga bilder som länkas samman utan känsla tillsammans med dåligt översatta konversationer och pussel av samma kvalitet som leksakerna hos McDonalds. Det är precis samma sak som allting annat Cryo har skeppat ut de senaste åren, men det är något konstigt med just detta spel. Inte så att det är bra eller så, hoppas inte för mycket nu, men det finns något som jag inte kan bortse ifrån.

Karaktären vi spelar är en kvinnlig forskare som undersöker och forskar kring rykten om Atlantisk arkeologi. Ok, hon ser riktigt bra ut (Du måste gå ut mer – *Red*). Grafiken i mellansekvenserna är otrolig, faktiskt nästan lika bra som filmen *Final Fantasy*. Och så är hon ju rätt söt. Åh, låt mig vara...

Platoniskt

Men naturligtvis är besvikelsen grandios. Besvikelsen över den totala avsaknaden av frihet, det finns sällan någon annanstans att gå än framåt eller bakåt. Och när man kommer till ett vägskäl verkar alla vägar gå till samma ställe. Besvikelsen över de långa laddtiderna mellan varje scenbyte. Besvikelsen över den typiskt ointressanta historien som far iväg åt olika håll utan förklaring. Jag öppnar en dörr till en annan värld och plötsligt är jag en pojktjuv i en historia som berättas av en prinsessa som ser ut som tjejen jag spelade nyss. Besvikelsen över den hemska dialogen mellan usla skådespelare.

"Ok, hon ser riktigt bra ut."

"Jag är din personliga psykolog."

"Betyder det att du ska strypa mig eller suga mitt blod?"

"Åh, vi har inte tid med sex."

Det är svårt att veta hur man ska reagera när denna dialog utspelas.

När det gäller snygga bilder vinner *Atlantis III* på alla fronter. De renderade mellansekvenserna är makalösa (tips till Cryo, det här är säljfrasen att limma in på spelkartongen), och de pekar ett rejält långfinger till *Myst III*:s trista försök. Men än en gång lär vi oss att det inte är en lösning att lägga stupida, men väl bisarra pussel i en träig historia med ruttna skådespelare mot en snygg bakgrund. Även om huvudkaraktären är en pingla. Eller en släkting.

JOHN WALKER

PCGAMERS PROFIL

Atlantis III är:
- **Riktigt snyggt**
- **Tillräckligt långt**
- **Hormonförvirrande**

Atlantis III är inte:
- **Sammanhållet**
- **Bra berättat**
- **Bra för min självrespekt**

■ Distributör **Topware** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Cryo** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 333, 32Mb RAM, 400Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 450, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.atlantis.cryogame.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Escape From Monkey Island PCG 48, 93%
Äventyrsspel som Gud ville att de skulle se ut.

Den Längsta Resan PCG 38, 90%
Spelet vi har glömt att nämna på ett tag. Fortfarande värt ett inköp.

SVENSKA PC GAMER

50 procent för tjejen. Två procent för berättelsen. Vi kan inte vara rättvisare än så.

52%

GENRE: MANAGEMENT

ZOO TYCOON

Ungefär som *Rollercoaster Tycoon*, fast inte alls lika kul. *RCT* Light, fast tyngre.



Grizzly 2 vill att vi tar ner månen åt honom. Grizzly 2 är snart varmkorv.



Arrrghh! Utbildning! Min hjärna värker!



Här har vi verkligen något att sätta tänderna i.



Små ansikten poppar upp för att visa hur ditt djur mår.



Tamt

NÄR det gäller de flesta spel så är det positivt om du måste hålla ögonen öppna genom att stoppa tändstickor mellan ögonlocken. Det betyder att du försöker hålla stånd mot den lilla del av din hjärna som säger "Hör nu, det är tre på morron, gå och lägg dig!" När det gäller *Zoo Tycoon* så är det en annan historia. Vissa skulle säga att det inte finns något värre än ett taskigt spel, men de har fel. Det är mycket värre med en blek kopia där någon satt sig ner med en klassisk titel och börjat tugga om den.

Zoo Tycoon har ett fåtal nya idéer som nätt och jämnt räddar det från att hamna i ovan nämnda kategori, men varifrån man fått "inspirationen" är inte svårt att lista ut. Det är en mix av klassiker som *Rollercoaster Tycoon* och *The Sims*. Dock har du här djurinhägnader istället för berg-och-dalbanor eller rum, och invånare som du förmodligen inte skulle vilja dela en midnattlig naken-jacuzzi med.

I teorin så är det här en jättebra idé. Istället för att helt enkelt släppa ner en färdig bur för ditt djur så bygger du din egen genom att spärra av en del av parken och skapa om marken, lägga till dekorationer och adoptera några djur för att fylla den. Varje detalj måste tänkas över noga. Det där trädet som du ser som ett naturens mästerverk är en potentiell klätterställning för dina apor. Andra djur är bara lyckliga om de får ett visst antal rumskompisar eller vissa specifika dekorationer i sina inhägnader. De är extremt kräsna kreatur.

Det är det som är det stora problemet – de är för kräsna. Medan det i början verkar som om du har en möjlighet att skapa din helt egna park, så är djurens hälsa din första prioritet. Eftersom de är så pass noga med hur de har det så inser du snart att det bara finns ett fåtal "korrekta" inhägnader för varje djur, och alla är noggrant beskrivna i varje djurs dataruta. Det är nästan som – och jag har svurit på att aldrig använda detta ord - utbildningsprogram.

> **"Zoo Tycoons charm förklingar fort."**

Detta är förstås inte din enda uppgift, du måste också bygga anläggningar för dina gäster, göra om landskapet och hålla din affärsverksamhet flytande. Men i alla dessa fall så hade *Rollercoaster Tycoon* dels exakt det man kopierat här, och dels mycket bättre känsla. Viktigast av allt var att *RCT* också ständigt höjde dina förväntningar så att du skapade större och mer upphetsande attraktioner. Här måste du tillbringa timmar med en enda elefant på en gräsmatta så att du har råd att köpa ett till, aningen större fält och kanske rentav en häftig bänk att ställa där. Hade inte spelets stjärnor haft den samlade personligheten hos en torkad hundlort så hade detta varit mycket mer fascinerande, men när dina tigrar river ner stängslet och kalasar på dina besökare och ordet "action" fortfarande inte tål att nämnas i sammanhanget, då finns det inte mycket hopp om resten.

Zoo Tycoons charm förklingar fort. Som en påminnelse om varför *Rollercoaster Tycoon* var så fantastiskt fungerar det – nätt och jämnt – men om utvecklarna av detta någonsin möter *RTC:s* mästare Chris Sawyer så hoppas vi att de har vett att skämmas ordentligt.

RICHARD COBBETT

NOSTALGI-TRIPP!

Tyvärr så har ju inte *Zoo Tycoon* den magi som *Rollercoaster Tycoon* hade, men det har däremot utan problem fått med sig allt det vi hatade 1999, som t ex fruktansvärt pixellerad grafik, kassa animationer och huvudvärks-framkallande scrolling. Om *Age of Empires II* fungerar bra i högupplösning så finns det faktiskt ingen ursäkt för *Zoo Tycoons* uppförande.

PCGAMERS PROFIL

Zoo Tycoon är:
- **Trist att se på**
- **Kul i början**
- **Utmanande om du orkar**

Zoo Tycoon är inte:
- **Så kul som det verkar**
- **Helt utan originalitet**
- **En dyngkastande apa**

■ Distributör **Microsoft** ■ Utgivare **Microsoft** ■ Utvecklare **Blue Fang** ■ Pris **ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 64Mb RAM, 500Mb HD-utrymme** ■ Rekommenderat **PII-300, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.zootycoon.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Rollercoaster Tycoon PCG 28, 91%
Äldre än din gamla mormor, men fortfarande det bästa i sitt slag.

Theme Park Inc PCG 51, 81%
Inte lysande, men spöar konkurrenterna genom sin oförfalskade energi.

SVENSKA PC GAMER

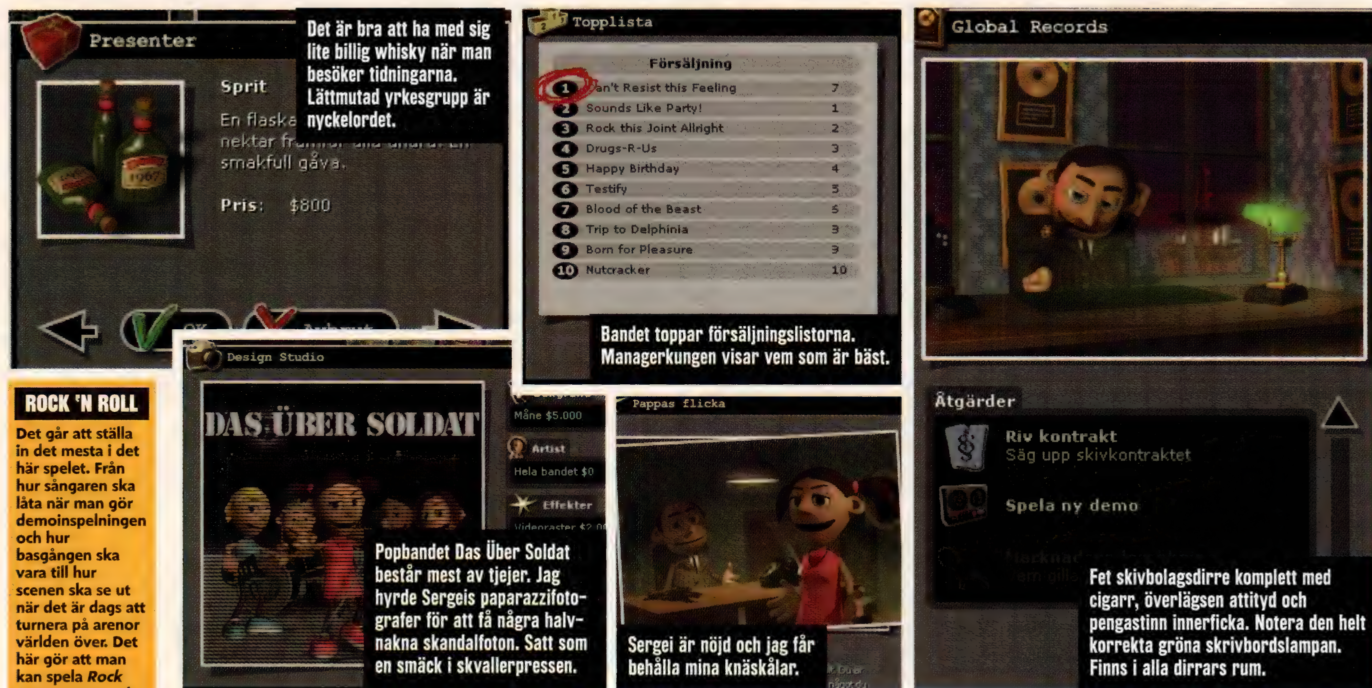
Man måste beundra initiativet, men köp *Rollercoaster Tycoon* och ett husdjur istället.

53%

GENRE: SIMULATION

ROCK MANAGER

Är det inte svårare än så här att bli populärmusiker? Och så kul! Märkligt.



Det är bra att ha med sig lite billig whisky när man besöker tidningarna. Lättmutad yrkesgrupp är nyckelordet.

Bandet toppar försäljningslistorna. Managerkungen visar vem som är bäst.

Popbandet Das Über Soldat består mest av tjejer. Jag hyrde Sergeis paparazzifotografer för att få några halvnakna skandalfoton. Satt som en smäck i skvallerpressen.

Sergei är nöjd och jag får behålla mina knäskålar.

Fet skivbolagsdirre komplett med cigarr, överlägsen attityd och pengastinn innerficka. Notera den helt korrekta gröna skrivbordslampan. Finns i alla dirrars rum.

ROCK 'N ROLL

Det går att ställa in det mesta i det här spelet. Från hur sångaren ska låta när man gör demoinspelningen och hur basgången ska vara till hur scenen ska se ut när det är dags att turnera på arenor världen över. Det här gör att man kan spela *Rock Manager* om och om igen utan problem. Det är nästan omöjligt att lösa en nivå på samma sätt två gånger i rad. Hur de mindre inställningarna påverkar i detalj är svårt att avgöra, men jag lyckades i alla fall få den ryska gangsterdottern att inte låta totalt genomfalsk genom att dra i en rad för mig helt okända reglage under inspelningen.

Svängigt

I var och en av oss bor det en rockmusiker som vill ut. I mig bor det en skum blandning av skäggiga typer från ZZ Top, stelbenta karaktärer från Kraftwerk, halvdimmiga lirare från Simple Minds och sura gubbar från Dire Straits. Det är en blandning som borde hållas utanför offentlighetens ljus. Men nu går mina hemliga drömmar i uppfyllelse med överraskningen (sannerligen – *Red*) *Rock Manager*.

Sa någon att det var svårt att skapa succéartister? De har rätt, till viss del i alla fall. I *Rock Manager* ska vi leda olika band till succé. Första uppdraget går ut på att leta upp musiker, sätta ihop ett band, lära dem att spela, köpa en låt, spela in den och ge konserter för att få en publik. Går spelningarna bra är det dags att försöka få till ett skivkontrakt med ett skivbolag. Den ena sura skivbolagsdirektören efter den andra dyker upp och talar om hur uselt bandet är. Men skam den som ger sig, ut och spela igen. Och så till slut finns det fans nog för att en dirre ska nappa.

Med kontraktet i hand stegar jag in i designstudion för att ta fram ett lockande skivomslag. Här finns olika variabler att välja på, som till exempel bakgrundsbild, bild, coola effekter och vilket typsnitt namnet ska skrivas med. När omslaget är klart är det dags att muta pressen. Iväg med presskit till samtliga tidningar och radio- och tevestationer. De som ser extra lättmutade ut kan få en blomma eller kanske en pava halvtaskig whisky. Det är hög tid att bege sig till skivaffären för att få fart på försäljningen. Släpp till lite kulor så riggar butiken upp skivan i skyltfönstret. Går allt bra hamnar bandet på radions spellista och butikens försäljningslista. Snart kommer förfrågningar om intervjuer och så är cirkusen i full gång.

"Att lotsa denna ryska falsksjungande surpuppa till stjärnstatus är ingen dagislek."

Låter det enkelt? Visst, men det blir svårare när man måste se till att dottern till stadens värsta gangster blir popstjärna. Att lotsa denna ryska falsksjungande surpuppa till stjärnstatus är ingen dagislek. Men det går.

Så där håller det på i detta lilla spel som är betydligt roligare än man kan ana. Det är ett peka och klicka-spel med relativt enkel grafik. Men man måste jobba på hela tiden och välja rätt grej att göra vid rätt tillfälle för att det ska gå bra. Det är svårt men faktiskt riktigt kul. När pappa gangster blir glad för att dottern blivit tevestjärna är han ens vän för livet. När de gamla rockgubbarna som vill göra comeback håller på att trilla av pinn för att de druckit för många pilsner är det bara att skicka dem på hälsohem. De knorrar förstås men blir friska.

Det här är en bagatell som innehåller åtta uppdrag. Det är få, men å andra sidan kan *Rock Manager* med fördel spelas om och om igen. Det går ju att nå succé på många olika sätt. Grattis till svenska PAN som släpper detta annorlunda spel. Nu ska jag lotsa fram konceptbandet Space Cadets in i stjärnglansen. Säkerligen en utmaning.

MARKUS DAHLBERG

PCGAMERS PROFIL

Rock Manager är:
- Annorlunda
- En bra idé
- Svenskt

Rock Manager är inte:
- Fyllt av hitlåtar
- Skitsnyggt
- En skola för popsnören

■ Distributör **PAN Interactive** ■ Utgivare **PAN Interactive** ■ Utvecklare **Monsterland** ■ Pris **ca. 350:-**
■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 100Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 350, 64Mb RAM**
■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.electronicarts.se** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

The Rock. En betydligt bättre film än Con Air. Ed Harris är ju alltid kung.

On the rocks. Som alla vet har man bara is i billig whisky. Single malt från de skotska högländerna ska drickas utan fryst vatten.

SVENSKA PC GAMER

Betydligt roligare än du anar. Det går tydligen att ha roligt på svenska.

70%

GENRE: SIMULATION

THE SIMS: HOT DATE

Heta stunder i de galonklädda båsen lovar runt men håller tunt.



Den där tapeten måste bryta mot genevekonventionen.



Den nya gallerian låter dina sims shoppa sig lyckliga.



Kärlekens taxi är ett föga känt element i grekisk mytologi

KÄRLEKEN I CENTRUM

Nere i centrum finns det massor med nya saker att göra. Här finns flera affärer att köpa blommor, choklad, mjukisdjur och kläder i. Genom att först titta på en typ av produkter kan man se om ens sim verkar intresserad av just det. Verkar det så köper man en sak och simmen blir glad. Men det går också att göra andra saker som att mata fiskar, kasta en slant i önskefontänen, äta en varmkorv på stranden eller sitta på galonklädda soffor i ett typiskt amerikanskt snabbmatsbås och viska oanständigheter i örat på en dam.

Snubbigt

FÖR ett par år sedan kom *The Sims*, spelet som är en livssimulator där det gäller att skapa ett hushåll med vanliga människor som lever vanliga liv. Problemet är att man måste se till att de äter, pinkar, tvättar sig, går till jobbet, kramar sin käresta, umgås med grannarna och så vidare.

Hot Date är den tredje expansionen efter *Livin' It Up* och *House Party*. De två föregående tilläggen gav en rad nya saker att skaffa till huset för att fylla de små simmarnas tillvaro med nyheter som förhoppningsvis skulle göra deras patetiska små liv mer intressanta. *Hot Date* tar ett steg till eftersom det inte bara tillför ytterligare prylar att köpa och några nya sätt att använda dem. Här får vi ett nytt köpcentrum att ta våra simmar till för rekreation och shopping. En annan nyhet är att det går att använda de grejer som simmarna köper eller som de gör själva för att ge bort till andra simmar. *Hot Date* innehåller, som namnet antyder, även fler möjligheter att kurtisera andra simmar.

Det är just här som den stora nyheten ligger, den utbyggda sociala strukturen. I originalet talade simmarna med varandra på ett låtsasspråk som lät ganska kul. Det språket är nu utbyggt med nya fraser, fler röster och roligare ansiktsuttryck. Intressantare är de nya möjligheter som finns för att hälsa på okända simmar. Där det förut bara gick att hälsa på en sim kan man nu välja hur man vill göra det. Skaka hand eller vinka från ett diskret avstånd? Eller varför inte gå fram och ge en kram, det är bara att välja om den ska vara romantisk eller vänlig. Väljer man rätt sim att krama romantiskt kan en date vara på gång. Det här sociala systemet har många möjligheter och det gäller att välja rätt hela tiden. Ett felval vad det gäller konversationen på första daten och din tilltänkta vänder sig tvärt om och går raskt därifrån. Kanske efter att ha givit dig en örfil först.

För att underlätta den här kurtiseringen finns det en helt ny möjlighet genom att simmarna kan utveckla sina olika intressen. Till exempel går det bra att bege sig ner till shoppinggallerian för att köpa en passande tidning och läsa om allt från pengar och väder till teknik och 60-talet. Och ju mer man kan om ett ämne som daten gillar desto bättre är det förstås. Om det hela går bra kan två simmar gifta sig och flytta ihop. Fästmannen/färstmön flyttar då in i ditt hus och blir en sim som går att kontrollera på samma sätt som originalsimmen. En familj har skapats. Men den som har spelat *The Sims* tidigare vet hur svårt det är att få tiden att räcka till när det ska ätas, roas, sovas, tvättas, diskas och så vidare. Det problemet är genialt löst genom att tiden stannar upp när man åker ner till shoppinggallerian. Tiden går dock vidare för varje sim även där, så det gäller att vara utvilad och nypinkad innan man åker hemifrån. Men oberoende av hur länge man ägnar sig åt shopping och glassätning så hoppar klockan tillbaka till samma tid som när man åkte vid hemkomsten. Det går alltså att vårda sin sim utan att tiden går, vilket är ett rejält lyft mot tidigare expansioner.

> **"Det ska ätas, roas, sovas, tvättas, diskas och så vidare."**

Om det nu inte är så att shopping och dater är din grej så går det bra att bygga om nere i centrum. Det finns en ledig tomt att bygga sin drömgalleria på. Byggdelen av *Hot Date* innehåller massor med nya grejer för att ska affärer, lekplatser eller kanske bara ett torg med glasstånd och fontäner. Möjligheterna är inte oändliga, men visst finns här några timmars kul byggande och expermenterande för den som vill.

Men dessa nyheter överbryggar inte det faktum att *Hot Date* fortfarande är samma gamla spel som vi spelade för två år sedan. Simmarna kan fortfarande inte röra sig smart utan går helt fel för att stanna upp, vända sig om och gå åt rätt håll. I bland stannar de upp helt utan egentligen anledning trots att du har givit dem en order. Fortfarande går det slött att scrolla och precis som förut märker man att det är svårt att ha riktigt kontroll över simmarnas aktiviteter. Nu som då får man trycka på paus, ge ett antal kommandon, starta spelet och öka hastigheten för att snabbt komma förbi tråkiga vardagsändelser som frukostätning och duschande.

Var du en fan av *The Sims* är det här ett givet köp. För oss andra som tycker att det var en kul idé men som inte kan med alla såpor som nu fyller både teveapparater och datorer är det svårt att ta till sig *Hot Date* annat än som en expansion bland andra. *The Sims* är fortfarande *The Sims*. Gillade du det är det bra. Gjorde du inte det finns det ingen anledning att öppna plånboken igen.

MARKUS DAHLBERG

PCGAMERS PROFIL

Hot Date är:
- **Bästa tillägget**
- **Roligare**
- **Fortfarande slött**

Hot Date är inte:
- ***The Sims 2***
- **Roligare**
- **Modernt**

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Maxis** ■ Pris **ca. 300:-**
■ Systemkrav **P233, 32 Mb RAM, 475 Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 350, 64 Mb RAM**
■ Grafikaccelerator **Direct3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.thesims.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Sim City 3000 PCG26, 92%
Föregångaren, där du styr en hel stad istället för individuella människor.

Creatures 2 PCG 22, 75%
Här uppfostrar du små luddiga djur istället för människor. Enormt populärt.

SVENSKA PC GAMER
Svårt att ge mer poäng för ett spel som inte innehåller fler nyheter.

65%

GENRE: ACTION/STRATEGI

PARKAN: IRON STRATEGY

Du må ha spelat strategispel innan, men har du provat på helgjuten järnstrategi?



I framtiden är allting ljusgrönt.



Blågult hävdar sig fortfarande väl i konkurrensen.

Rostigt

I en avlägsen framtid hittar jättelika företag kvarlämnad teknologi som gör det möjligt att nå andra planeter genom ett nätverk av portaler. Företagen missköter sig och du skickas in för att ställa allt till rätta igen. Oturligt nog lyckas din armé stryka med redan i introduktionen och nu måste du ensam kämpa mot fienden. Om du tycker att detta låter originellt kommer du att få mycket skoj med *Parkan*.

Utvecklaren Nikita har haft stora ambitioner när de designade detta spel. *Parkan* är nämligen som ett smörgåsbord av genreblandningar, men där vissa ingredienser tyvärr smakar mindre bra. Som spelare får du styra en tungt beväpnad filur i en robotdräkt. Du kan springa omkring precis som i en vanlig shooter och stilen för tankarna till *Mechwarrior*-serien. För att göra det hela lite mer avancerat har du möjligheten att knalla in i byggnader, ställa dig vid en skum terminal och ta över hela bygget i ett svep. När detta händer kan du använda byggnadens alla funktioner. Om du tar över en fabrik kommer du att kunna bygga saker och hittar du en forskningsanstalt kan du forska fram ny teknologi. Du kan bland annat forska fram nya enhetstyper som du sedan bygger och skickar ut i strid. En annan trevlig detalj är att det går att fjärrstyra trupperna från din bas i ett konventionellt RTS-läge.

Konceptet låter kanske spektakulärt men det finns tyvärr stora irritationsmoment som sänker spelet. Det första jag lade märke till var hur krävande grafikmotorn är. Jag testade på en någorlunda kraftfull P3 733 med ett GeForce 2. För att spelet skulle flyta på tvingades jag att välja en upplösning på 640x480 med 16-bitars färgdjup och låg detaljrikedom. Normalt sett brukar detta betyda en av två saker. Antingen har utvecklarna brutit ny mark och pressat dagens hårdvara till bristningsgränsen, eller är de inte särskilt erfarna programmerare. Tyvärr gäller det sistnämnda för *Parkan* som faktiskt är mindre snyggt att titta på. Texturer och objekt är av mindre bra kvalitet. Jag har inte en aning om vad det är som kan roffa åt sig så mycket datorkraft. För att göra det hela ännu värre har grafikerna ritat fruktansvärt färglada texturer till robotarna, texturer som för tankarna till 60-talet. Av någon konstig anledning blir det aldrig någon häftig känsla av futurism när ens robotar ser ut som de målats av gamla beatniks.

> **"Det första jag lade märke till var hur krävande grafikmotorn är."**

Det största problemet med *Parkan* är det som kunde ha gjort det annorlunda och intressant – blandningen av olika stilar. Shooter-delen känns lam och basbyggandet ligger på samma nivå som när RTS-genren var ny. Det känns som om utvecklarna borde koncentrera sig på ett område och se till att göra detta banbrytande. *Parkan* är som en sammanslagning av flera halvbra spel.

MIKAEL HJALMARSON

ROLIGT SKA DET VARA!

Inledningen till varje uppdrag i spelets kampanj presenteras av en berättarröst som beskriver dina uppgifter. Tråkigt nog har någon fått för sig att försöka få in så många lama skämt som möjligt i monologerna. Vill du ha något att skratta åt? Ta dig en titt på texturerna eller hjältens animationer istället!

PCGAMERS PROFIL

Parkan: Iron Strategy är:
- **Udda**
- **Ett ordentligt stålbad**
- **Splittrat**

Parkan: Iron Strategy är inte:
- **Vackert**
- **Genomtänkt**
- **Den nya erans Mech-spel**

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Monte Cristo** ■ Utvecklare **Nikita** ■ Pris **ca. 350:-** ■ Systemkrav **PII-266, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-733, 256Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.ironstrategy.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Battlezone II PCG 39, 85%
En genreblandning som blev riktigt kul. Snygg grafik, härlig spelkänsla och högt tempo.

Mechwarrior IV PCG 49, 90%
Den klart bästa robotsimulatorn. Klampa omkring i stora robotkostymer med attityd.

SVENSKA PC GAMER

Ett mindre lyckat försök att blanda action och strategi.

45%

GENRE: STRATEGI

ETHERLORDS

Tänk dig *Magic The Gathering* fast med djur istället för kort.


Fantastiska 3D-modeller fyller detta spel.


Ååäh, såna där skitdyra blåa takpannor!




Blått är verkligen inne i år, älskling.

SKÅDIS VÅDIS

Redaktionen har haft något av ett litet gräl den här månaden. Någon hävdade att han hade upptäckt det larvigaste röstskådespeleriet någonsin i ett spel (*Stronghold*), men nu vet jag att han hade fel. *Etherlords* har något av det värsta vi någonsin hört när det gäller röstskådisar. Du behöver bara höra orden "A Champion trapped in a prison of trees" för att veta vad som komma skall.

Trolldegigt

SOM Hunter S. Thompson så träffande beskrev det: "Det finns inget som är riktigt lika nedgånget som en man mitt i en ordentlig eter-orgie." Dock så är den eter som detta ryska omgångsbaserade nästan-strategi-spel baseras på inte den som ger ett lösningsmedelsbetingat rus. Tvärtom så är det en illaluktande blandning av omgångsbaserade strider och halvtaskiga fantasy-motiv. Inte direkt berusande, men definitivt ohälsosamt i sociala sammanhang.

Etherlords är så exakt enligt boken att det har ett veritabelt klichéskägg. Du kan spela som "Kinets" (de goda) eller som "Chaots" (de elaka). Planen för båda sidor är att äventyra sig igenom en bisarrt enkel värld (som ser ut som en taskigt designad "Theme"-spelskarta), slåss med monster och samla ihop hjältar för att ge dig mer makt i dina vidare äventyr.

"Kunde ha haft en aning mer fantasifull fernissa."

Den tämligen ryckiga 3D-kartan är själva ryggraden i spelet – där dina hjältar tar över resurser och byggnader över hela kartan, slåss med djur och möjligen fientliga hjältar längs vägen. Du måste jobba hårt för att bygga upp dina hjältar till samma klass som dina fiender, genom att ge dem erfarenhet i att slåss mot mindre bestar, och dessutom kunna utnyttja de lärdomar som du samlat på dig längs vägen. Själva centrum i allt detta är ditt slott. Detta är stället du måste försvara och där du kan frammana fler hjältar för att expandera dina kampanjer. Du kan också använda trollformler i större skala ("Global") som har effekter över hela kartan.

Själva striderna är faktiskt den mest underhållande delen, även om de verkligen kunde ha haft en aning mer fantasifull fernissa. Det är omgångsbaserat i stil med *Final Fantasy*. Modellerna är underbara, speciellt när du avancerar och får slåss mot de större odjuren. Spöa den centrala hjälten, som frammkallar monster för egen vinning, så är striden slut. Svårare än så är det inte. Striderna är helt och hållet baserade på att använda dina formler i rätt ordning, men om du skulle hamna i strid med en fiende som är litet för stark för dig finns det ingen möjlighet att retirera, utan då dör du en fruktansvärd död. Paralleller kan lätt dras (och har dragits) till *Magic: The Gathering*, det fantasybaserade kortspelet. *Etherlords* är rätt likt detta, då du samlar på dig nya formler och monster för att hjälpa din hjälte slåss. Den här "måste samla ihop alla"-gimmicken är faktiskt underhållande ett litet tag.

Så det finns alltså en del glädje i att spela *Etherlords*, men den är tunn. De centrala kartorna är bara en aning för oinspirerade och striderna börjar bli trista. Det är värt att notera att utvecklarna Nival tyckte det var en bra idé att ha en automatisk stridsfunktion, så du kan gå någon annanstans och göra dig en kopp te om det blir för trist. Eller dra i dig ett glas uppfriskande eter.

JIM ROSSIGNOL

PCGAMERS PROFIL

Etherlords är:
- Äntligen klart
- Vackert
- Turordningsbaserat

Etherlords är inte:
- Skräck och hat
- I Las Vegas
- Särskilt intressant

■ Distributör **Ej fastställt** ■ Utgivare **Fishtank Interactive** ■ Utvecklare **Nival Interactive** ■ Pris **ca. 300:-** ■ Systemkrav **PII-266, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII-450, 128Mb, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN, upp till 8 spelare** ■ Web **www.etherlords.com** ■ Releasedatum **Ej fastställt**

KOLLA ÄVEN IN...

Warlords Battlecry, ej recenserat. Jag gillar det. Alla andra tycker det är sådär. Standardvariant av fantasy-RTS.

Final Fantasy VII PCG 21, 93% Ganska linjärt äventyrsspel med störtlöjligt turordningsbaserat stridssystem.

SVENSKA PC GAMER

En vekling jämfört med de bättre spelen i genren. Ett missat tillfälle.

60%

GENRE: STRATEGI

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

...eller "När Nappe tog sig vatten över huvudet".



Konflikten om vem som skall få gå på toaletten först urartade snart.

Trupper markerade med grått har du ännu inte fått kontroll över.

Tillkrånglat

SLAGET vid Waterloo är utan tvekan ett av de mer ödesdigra i historien, med arméer på hundratusentals man utspridda över enorma områden.

Lille Nappe, som är outsägligt populär på världens mentalsjukhus, hade flytt från den lilla ön britterna placerat honom på, vilket ledde till att Frankrikes grannar fick klåda och började bygga arméer för att förbereda sig på hotet från den notoriskt expansionshungrige Franske kejsaren.

När Napoleon utvärderade situationen ansåg han att han behövde ta initiativet för att kunna vinna. Så han invaderade Nederländerna. Krigståget slutade precis som detta spel i en flopp. Britter, preussare, saxare med flera visade sig vara på tok för mycket för det ännu krigströtta Frankrikes Grande Armée.

Spelet gestaltar detta enorma fältslag med antingen en serie delslag där spelaren tar kontroll över enskilda händelser under det utdragna slagets längd, eller hela slaget som en enda lång kampanj. Det sistnämnda är tyvärr inte att rekommendera innan man har lagt åtskilliga timmar speltid bakom sig för att få kontroll över spelet. Detta på grund av att slaget verkligen är enormt, medan kontrollsystemet får klassiska *Dune II* att verka genialiskt. Situationen hjälps inte av den klart undermåliga inlärningsdelen.

Trupperna är indelade i en chain-of-command, där man kan ge order till enskilda regementen och sedan upp via officerarna för att ge order till flera på en gång. Nackdelen med detta system är att det aldrig blir något flyt; man spenderar antingen onödigt lång tid med att flytta oändliga mängder trupper en och en, eller minst lika lång tid med att leta reda på precis rätt officerare. Det gamla beprövade systemet från *C&C* och dess kloner skulle faktiskt ha fungerat bättre, med några lätta justeringar. Speciellt när det är hundratals truppformationer som alla skall styras samtidigt.

"Krigståget slutade precis som detta spel i en flopp."

Grafiken är rakt igenom kass, men jag är som bekant inte den som avskräcks från ett spel endast på grund av ful grafik. Här är grafiken dock extremt hackig, ofunktionell och faktiskt direkt störande i sin plottrighet. Då hade jag hellre sett ett simplare och mer lätthanterligt sätt att representera enorma mängder trupper, som exempelvis i det gamla *Art of War*.

Musik och ljud fungerar, men det med nöd och näppe. Musiken brukar vid start oftast få mig att stänga av högtalarna, och det verkar finnas rikliga mängder buggar i ljudrutinerna då ljudet av det pågående slaget hipp som happ försvinner ibland, för att abrupt återvända med full styrka ett par minuter senare.

Breakaway Games hade kunnat göra mycket mer med detta spel genom förenklingar och uppgraderingar i systemet. Nu gjorde de inte det, och spelet bör bara köpas av de som verkligen älskar genren.

DANIEL AGORANDER

HISTORIELEKTION

En mycket bra del i spelet är bakgrundsinformationen, som utgörs av en serie mycket välskrivna och utförliga dokument som i detalj förklarar de händelser som ledde upp till slaget vid Waterloo, samt händelseförloppet i själva bataljen.

PCGAMERS PROFIL

Waterloo är:
- **Tillkrånglat**
- **Ugly**
- **Torrt**

Waterloo är inte:
- **Lättkontrollerat**
- **Napoleons största slag**
- **Varierat**

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Strategy First** ■ Utvecklare **Breakaway Games** ■ Pris **ca. 349:-** ■ Systemkrav **P266, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 400** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.breakawaygames.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Sid Meier's Gettysburg PCG 13, 82%
Bygger på samma spelmotor, men Sid lyckades avsevärt mycket bättre.

Waterloo Ej recenserat
Ett schack-inspirerat brädspel för 2-4 spelare. Enormt underhållande inpå småtimmarna.

SVENSKA PC GAMER

Trögt, svårmästrat och enformigt, dock okej för strategi-fetishisten.

64%

GENRE: ACTION/STRATEGI

STAR TREK ARMADA II

Mad Doc gör ett försök att nå över en två år gammal ribba.



Vid motorstopp plockar man fram enorma gula bogserlinor.





Rymden är stor och färgglad (?) i *Armada II*.

KONFLIKTENS OLIKA SIDOR

Kampanjer består av 30 ganska stora uppdrag med flera uppgifter som måste lösas. De första uppdragen handlar om federationen, moralens väktare i rymden. Resten av spelet behandlar klingonerna och Borg. Förutom dessa tre finns det fler spelbara raser, men dessa blir bara tillgängliga i skirmish eller i multiplay. Bland de övriga finns romulaner, cardassianer och Species 8472. De olika raserna bjuder på distinkta spelstilar som gör striderna i multiplay mer intressanta.

PCGAMERS PROFIL

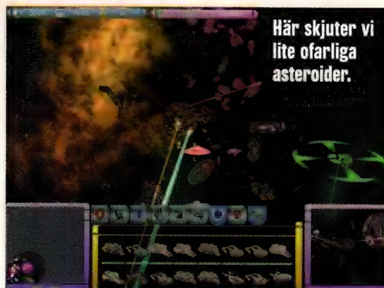
Star Trek Armada II är:
- Något bättre än originalet
- Snabbare
- Lite mer avancerat

Star Trek Armada II är inte:
- Särskilt vasst i skirmish
- En överraskning
- *Homeworld*

"SPACE... the final frontier.", sade kaptenen med det franska namnet, den brittiska accenten och den kala hjässan. Efter lång erfarenhet som redaktionens ofrivillige trekkie visste jag genast att det var dags för nya äventyr.

Inte helt oväntat är det åter klingoner och romulaner som bråkar, men federationen känner också en viss oro inför att Borg har koloniserat planeter i områden som inte borde vara intressanta. Det verkar också som om de har lyckats uppfinna ett massförstörelsevapen och därmed är det dags att hoppa i trikåerna och leka hjälte.

Armada II kommer med en hel del förändringar. Den största nyheten är att spelet är mer komplext, särskilt i resurshanteringen. Nu måste du samla in dilithium, metall, latinum och besättningsmän. De tre första resurserna samlas in på konventionellt sätt, medan din besättning hämtas från planeter som du först måste



Här skjuter vi lite ofarliga asteroider.

Förbättrat

kolonisera. Du kan även sätta upp handelsstationer för att komma över resurser du saknar. I föregångaren var resurshanteringen något slapp, men nu måste du aktivt se till att expandera dina domäner i alla riktningar. Ännu mer hetsigt blir det av att enheterna har blivit svagare och billigare. Detta leder till snabbare strider och mer kaos.

En annan förändring är att spelplanen nu är helt i 3D. Du kan flytta enheter i alla riktningar vilket också sätter mer press på gränssnittet. Här har utvecklarna inte lyckats riktigt. Systemet känns klum-

> **"En annan förändring är att spelplanen nu är helt i 3D."**

pigt och det krävs lite tålamod för att få ordning på sina stridande enheter. Det finns lyckligtvis ett enklare perspektiv där du ser slagfältet från ovan, men detta förstör hela principen med att ha ett äkta 3D-strategispel.

När jag ändå är inne på utvecklarnas tabbar måste jag spy lite galla på AI:n. I vanlig ordning är det i skirmish de datorstyrda motståndarna får visa vad de går för. Den största svagheten i *Armada II* är att AI:n är lite väl mottaglig för tank-rush. Det enda du behöver göra är att sätta upp defensiva stationer och placera ut enheter som kan skjuta långt. Sedan kan du lugnt bygga upp en riktigt biffig armada och sedan slå till rakt i hjärtat av fiendens bas.

Ännu en gång har Star Trek "beamats" till redaktionen och ännu en gång är det jag som har dragit nitlotten. För mig är Star Trek ungefär som ett alternativt Star Wars där varje karaktär har bytts ut mot Jar Jar Binks. Denna gång blev det dock ingen större plåga. *Armada II* är klart mycket bättre än föregångaren, men det är fortfarande *Homeworld* som leder ligan över strategispel med rymdtema. Det är också här skon klämmer. *Homeworld* är snyggare både grafiskt och designmässigt, spelkänslan är mästerlig och AI:n ger ett något starkare motstånd. I jämförelse känns Armada mer som en blek kopia, trots att det släpps två år efter Relics mästerverk. Denna uppföljare har också blivit något mer actionbetonat, något som kanske inte går hem hos alla trekkies. Personligen tyckte jag dock mer om *Armada II* än föregångaren.

MIKAEL HJALMARSON

■ Distributör **Pan Interactive** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Mad Doc Software** ■ Pris **ca. 400:-**
■ Systemkrav **PII-266, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-450, 128Mb RAM, 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.activision.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Homeworld PCG 34, 90%
Rymdstrategins allsmäktige fader är fortfarande det bästa som har hänt genren.

Conquest: Frontier Wars PCG 59, 83%
Ett mer konventionellt strategispel som flyttar ner resurshanteringen på enhetsnivå.

SVENSKA PC GAMER

Mer komplicerat och något snyggare, men det räcker inte hela vägen.

69%

GENRE: STRATEGI/MANAGEMENT

STRONGHOLD

Genomlid stora belägringar i kampen mot en snubblande AI.



Det ser snyggt ut, men att rada upp enheterna så här är mindre lyckat.



Manikyr sköttes på ett mer primitivt sätt förr.

DEN snitsiga utvecklaren Firefly visar att uttrycket "Det var bättre förr" är väldigt relativt. När utspelades detta idealiska "förr" som äldre människor pratar om? Jag kan direkt säga att det inte var under medeltiden. Svält, epidemier och fattigdom var mer vanliga än de där ädla riddarna som finns i alla sagor. Vi kommer dock aldrig att tröttna på tidsepoken när den ligger som grund i datorspel.

Stronghold beskrivs av utvecklaren som en slott-och-borg-simulator. Detta är kanske inte den mest passande benämningen, då spelet ger en abstraktion av hur medeltida samhällen fungerade. En del av de mindre roliga delarna har plockats bort och ett stridssystem av klassisk RTS-modell har införts. Det som gör att *Stronghold* skiljer sig ur mängden är att det är uppdelat i två delar, en civil del och en militär del.

I den civila delen ska du satsa helt på att bygga upp dina samhällen och detta är någorlunda lugnt utan att vara helt utan svårigheter. Ditt folk är alltid i behov av mat och samtidigt måste du tänka på att expandera. Arbetarna hugger ner träd, jagar vilda djur och ser till att skörden kommer in. De tillverkar också vapen och bygger upp dina livsviktiga försvarsanläggningar. För att få detta system att fungera måste du införa skatter och det är här det kan bli problem. Det är inte klokt att beskatta småfolket för hårt, då de tenderar att leta upp en bättre herre att slava för i slutändan.

I den militära delen finns alla de ekonomiska momenten kvar, men nu måste

Belägrat

du lägga resurser på ett försvar. Den militära kampanjen låter dig prova på att försvara dina borgar men också att anfalla. Det finns strax över tio olika tidstypiska enheter att välja mellan och deras funktioner och egenskaper är logiska. En katapult ger lång räckvidd, men eländet är långsamt. Svärdsmän och pikenerare ska vara i frontledet och pilbågskyttarna långt

"Vad sägs om att få hälla kokande olja över de som försöker ta sig över murarna?"

bak. Som försvarare får du ännu mer leksaker att prova på. Vad sägs om att få hälla kokande olja över de som försöker ta sig över murarna? Vallgravar och annat otrevligt ingår! Enheterna och strategin bakom anfall och försvar stämmer bra överens med verklighetens historiska belägringar.

Problemet med spelet är att den ekonomiska delen, med den härliga resurshanteringsmodellen i spetsen, inte vägs upp av ett bättre stridssystem.

Grupperingar av enheter är ofta en mardröm då spelet av någon konstig anledning glömmer hur du har sparat och grupperat dina olika grupper. Förmodligen kommer detta att fixas av en patch, men det skulle förvåna mig om utvecklarna kan rätta till AI:n. Fienden tenderar att attackera dumdristigt och ologiskt, vilket gör att det är ganska enkelt att försvara sina slott mot anfall. Däremot är det något klurigare att ge sig på en borg.

Stronghold är trots skavankerna ett roligt spel, även om det krävs lite tålamod för att stå ut ibland. Jag är väldigt förtjust i möjligheterna att bara bygga upp ett samhälle utan att behöva tänka på försvaret. Vidare är det en härlig känsla att höra skrikande slagskämpar storma fram mot fiendens murar och möta en vägg av brinnande pilar. Det finns bättre spel men om du gillar tidsepoken och genren så är detta en bra titel.

MIKAEL HJALMARSON



"Your mother was a hamster and your father smelt of elderberries!"

MUSIKSTÖLD PÅ LÅG NIVÅ

Jag har tyckt om filmmusik ända sedan jag var liten och följande får bli ett exempel på hur pass såld jag är på genren. I *Stronghold* har musikern nämligen lånat mer än bara inspiration från de stora kompositörerna. Ett av de musikstycken som spelas upp i de militära uppdragen har nästan exakt samma musiktema som den andra filmen i serien om Conan. Låten heter Crystal Palace i filmen och det faktum att utvecklarna inte ens har försökt att maskera låtstölden är ganska patetiskt. Visserligen passar det musikstycket väldigt bra i spelet, men det är skamligt ändå.

PC GAMERS PROFIL

Stronghold är:
- **Underhållande**
- **Småmysigt**
- **Någorlunda realistiskt**

Stronghold är inte:
- **Krävande**
- **Helt balanserat**
- **SimCity med medeltidstema**

■ Distributör **K.E. Media** ■ Utgivare **Take Two** ■ Utvecklare **Firefly Studios** ■ Pris **ca. 475:-** ■ Systemkrav **PII-300, 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII-550, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nay** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.stronghold-game.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Age of Empires II PCG 36, 90%
Klassiker som fortfarande jämförs med alla kommande strategispel. Toppenspel helt enkelt!

Pharaoh PCG 36, 90%
Ett spel för alla som vill bygga stora städer i en helt annan tidsålder.

SVENSKA PC GAMER

För dig som gillar medeltida miljöer och strategin bakom belägringar.

70%

GENRE: SIMULATOR

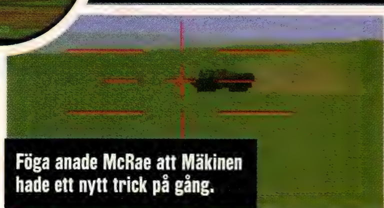
STEEL BEASTS

En mycket seriös och allvarlig simulator, förutom till utseendet.


Smack! Ännu en biter i gräset!


Explosionerna är godkända trots bristen på 3D-acceleration.


OK, det är inte snyggt, men det är extremt realistiskt.


Föga anade McRae att Mäkinen hade ett nytt trick på gång.


Mörkerkikare, alla pervons bästa vän.

PIL? VAR ÄR BÅGEN?

I en sådan här simulation har man givetvis massor av högteknologiska leksaker att pula med. Här slåss man dock oftast mot lika avancerade fiender, så det är inte alltid ens "pil- ("Sabot-" på engelska) ammunition hjälper. Dessutom kan det vara en bra idé att spara lite på sådana högteknologiska under – skjuter du en sådan på en lastbil går den förmodligen bara rakt igenom, och även om du förstör målet så ser du det inte, och slösar alltså mer granater helt i onödan. Får du väl in en fullträff på en fientlig T-80-stridsvagn så händer det dock ganska ofta att tornet stiger till väders på en tillfredsställande fontän av eld. Skön känsla.

PCGAMERS PROFIL

Steel Beasts är:
- Realistiskt
- Tungt
- Fullt av känsla

Steel Beasts är inte:
- Snabb action
- Feta effekter
- Hjärndött

Tungt

STEEL ***Beasts* från eSim Games är ett spel som inte med bästa vilja i världen kan kallas vackert. Grafiken ser mest ut som en tidig prototyp till *Delta Forces* voxelmotor eller något man hittade på Amigan under sent åttiotal. Det är dock inte det som är poängen med denna realistiska simulator.**

Spelet handlar om att köra stridsvagn i modern tid, och detta simuleras faktiskt överraskande bra med små medel. Du kan spela som både vagnschef, skytt och förare, men det sistnämnda är ganska meningslöst eftersom du har samma kontroll över vagnens rörelser som chef, och dessutom kan ge order till skytten. De positioner du inte har hand om sköts på ett kompetent sätt av datorn, och AI-kollegorna talar till dig när du ger order eller om de upptäcker mål och annat. Du kan också välja att höra din besättning och läsa all text på olika språk, och väljer du svenska så låter det faktiskt övertygande och autentiskt. Inte den vanliga dussinöversättningen alltså, det låter som en riktig svensk pansarsoldat (i alla fall för mig som lekman).

De stridsvagnar som finns med är amerikanska M1A1 "Abrams" och tyska Leopard 2A4 (som även finns i svenska armén). Efter att ha valt en av dessa så sparkar man igång med en serie mycket omfattande övningsuppdrag. Tyvärr är det litet dåligt med hjälp under själva uppdragen, men briefingen innan (enbart text) är ganska massiv och innehåller alla de kommandon och tangenter du måste kunna för att klara av övningen. Bara att skjuta på ett långsamt rörligt mål med en modern stridsvagn är ganska mycket mer jobb än jag personligen trodde, men när man väl övat litet så kan man pricka rätt utan alltför mycket besvär. Stridsvagnens dator kompenserar för rörelsen, så länge du klarar att hålla siktet på fienden, och avståndet ställs in med laser om du inte har bränt ut den genom att "lasra" för ofta.

> **"Detta är nog den bästa stridsvagnssimulatorn någonsin."**

Själva spelet är sedan ungefär samma sak, men du planerar uppdragen efter en karta och briefing, och utför dem sedan med hjälp av andra trupper. Svårt är det, men man får trots den rent ut sagt taskiga grafiken faktiskt en bra känsla av att slåss i ett monster av metall. Närmast jämförbara spel torde vara Microproses gamla *M1 Tank Platoon* 2 som också satsade hårt på realism. Är du ute efter snabb action (eller något som plågar ditt nya Geforce 3 till max) så får du leta någon annanstans, men detta är nog den bästa stridsvagnssimulatorn någonsin.

MATS NYLUND

■ Distributör **eSim Games** ■ Utgivare **Strategy First** ■ Utvecklare **Pan Interactive** ■ Pris **ca. 299:-**
■ Systemkrav **P266, 32Mb RAM, 2Mb grafikkort** ■ Rekommenderat **Inget** ■ Grafikaccelerator **Nej**
■ Multiplay **LAN** ■ Web **www.esimgames.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

M1 Tank Platoon 2 PCG 18, 87%
Originalet. Förmodligen svårt att få tag på nu, men var enormt bra när det kom.

Panzer Elite Ej recenserat
Realistiskt stridsvagnsspel, utspelar sig under andra världskriget.

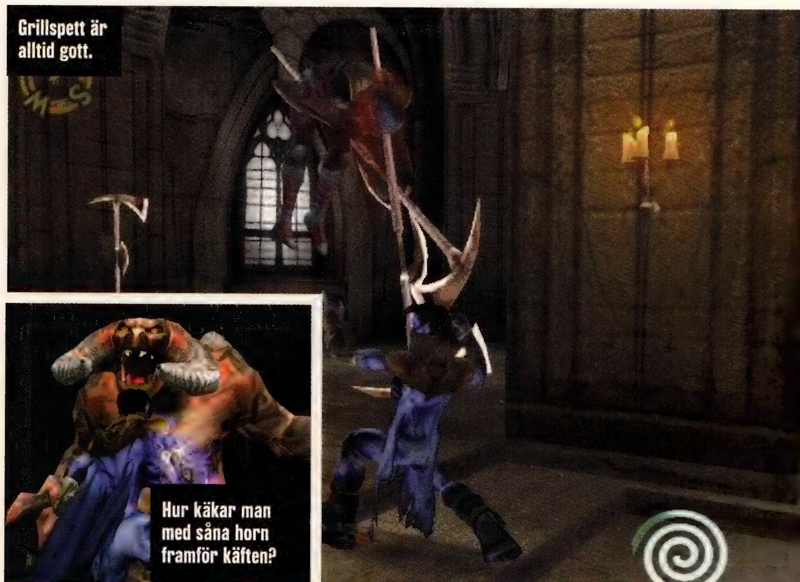
SVENSKA PC GAMER
Extremt smalt, men mycket bra i sin genre.

76%

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

SOUL REAVER 2

Vår blå vän Raziel är tillbaka med blodad tand.


Grillspett är alltid gott.

Hur käkar man med såna horn framför käften?


Jag bugar mig inför naturens skönhet. Och nu, nästa offer...

JAG har en teori – varje spelserie som existerar tillräckligt länge kommer tids nog att lägga in en tidsresa i berättelsen. Jag tror också att grannkärringen slänger mögliga apelsiner på min garageuppfart. Så bred är min visdom. Och samtidigt som jag jobbar på att få den galna kvinnan inlagd på ett kallt och brutalt mentalsjukhus, kan vi just nu, spela *Soul Reaver2* och uppleva tidsresan i det senaste kapitlet i detta vampyrepos.

Du befinner dig i Nosgoth. Försök säga det snabbt ett antal gånger... Detta är vampyrernas värld – här lever de gott, men även mindre gott. Du spelar i tredjepersonsperspektiv i 3D, du har en hel del problem à la Lara att lösa och – tro det eller ej – du måste döda "saker" och uppsluka deras själar för att bli kvar i den Materiella världen. Du har även ett magiskt svärd. Eftersom du är död så är, passande nog, döden inget att oroa sig



Lömskt

för i *SR2*. Om du "dör" lämnar du bara den Materiella världen och förpassas till Andevärlden (en förvriden spegelbild av den Materiella världen) ända tills du har ätit tillräckligt för att återvända via en portal. Angenämt är att det ibland är nödvändigt att växla mellan de båda världarna för att lösa en del problem, och hur som helst, i det här spelet spelar döden ingen roll, och det gör det faktiskt bara bättre. Grafiken är också bra – folk rör sig smidigt, miljöerna imponerar och saker glöder och glänser precis som de ska i ett

> **"I det här spelet spelar döden ingen roll."**

videospel.

Mindre bra är att du inte kan spara var som helst i spelet (du kan bara göra det när du har hittat en speciell sten). Detta innebär att du måste spela om långa sekvenser om du lämnar spelet för att det t ex har kraschat eller att du måste gå och handla i den Riktiga världen. Eftersom det inte finns någon nära-döden-spänning, som i ett FPS, så framstår denna brist inte som en nödvändighet för spelet, utan mera som en illasinnad önskan att reta livet ur dig.

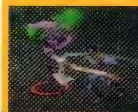
Striderna är inte heller särskilt tillfredsställande; du slåss mot fienden en och en (resten av gänget väntar i bakgrunden, som i en Kung Fu-film, med nummerlapparna i näven) och avgörs nästan alltid med att din fiende står med ryggen mot väggen och du attackerar besinningslöst tills han ligger där. Död. Dessutom är det en massa tröttsamt springande för att röra sig mellan scenerierna, och man kan inte undvika de inklippta scenerna som är alltför frekventa och dessutom långtråkiga; inte 30 sekunders uppdateringar, nej här bjuder man på föreläsningar på 7 minuter eller mer. Det är säkert helt OK om man är en Nosgoth-fan (är ni där, ni båda?), men för oss vanliga spelare är det bara en plågsam, påtvingad väntan. Problemen är i alla fall för det mesta logiska – och problemlösning har ju en medfödd tillfredsställande charm.

Spelet roar, men den som inte är insatt i historien om Kains testamente kommer att reta sig på dess svagheter. Jämförelser? En attraktiv kvinna med en lång skugga, typ.

R MILLINGTON

RÄDDA MIG!

Jag vet att det finns skilda åsikter om detta, men jag vet också att min åsikt är den enda rätta: man ska kunna spara var som helst i ett spel. Alla som har en flickvän vet att detta är sant. De spel där man inte kan spara var som helst är helt enkelt utvecklarnas sätt att säga: "Ingen av oss har flickvän". Är det så att du opponerar dig mot detta, så är det för att du inte heller har någon flickvän.



PCGAMERS PROFIL

Soul Reaver 2 är:
- **Snyggt**
- **Varierande**
- **En sagoberättare**

Soul Reaver 2 är inte:
- **Flickvänssäkrat**
- **Alltid så roligt**
- **Långt före *Soul Reaver***

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Crystal Dynamics** ■ Pris **ca. 450:-** ■ Systemkrav **PIII 450, 128Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII 700, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.eidos.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Vampire: The Masquerade PCG 44, 78%
Inte perfekt, men har fler vampyrer än du kan drömma om.

Max Payne PCG 52, 94%
Om du inte har nåt emot alla fula grimaser, är detta Spelet.

SVENSKA PC GAMER

Ett kul spel värt att spela, men de sega partierna sänker dessvärre betyget.

78%

HÅRDTESTAT GRAFIKKORT

Får du ständigt nöja dig med att ställa in den lägsta upplösningen i dina nya spel? Tvingas du stänga av alla trevliga effekter? Får du spö i vanlig deathmatch på grund av att spelen flyter segt som sirap? Troligtvis är det grafikkortet som är den felande länken (såvida resten av datorn inte också är kraftigt föråldrad). Vi har hårdtestat de senaste värstingarna och även två effektiva kort för prismedvetna gamers.

Av MIKAEL HJALMARSON

DET släpps ständigt nya processorer och trevliga moderkort, men det finns inget som utvecklas snabbare än just grafikkortskretsarna. Företagen håller ett vansinnigt högt tempo och släpper nya produkter minst två gånger om året. Faktum är att inte ens spelutvecklarna hinner anpassa sig till den nya tekniken. Den generation av grafikkort som har pressats i detta test känns fortfarande modern, men redan till våren lär det hända något stort igen. Det finns inte många spel som utnyttjar de senaste godsakerna som GeForce 3 och Radeon 8500 har att erbjuda, men snart är nästa generations kretsar här ändå. På något sätt känns det alltid lägligt att vänta ett tag, men det går inte att vänta i all oändlighet då det alltid kommer något bättre.

Testerna genomfördes på en sprillans ny maskin utrustad med en Intel P4 på 2GHz och 512 MB RDRAM. Operativsystemet Windows XP användes vilket ger ökad stabilitet, men också något sämre prestanda i vissa speltester. Därmed kan du räkna med bättre resultat om du använder exempelvis Windows 98SE och motsvarande hårdvara. Vi testade nio grafikkort med kretsar från NVIDIA, ATi och PowerVR. De senaste drivrutinerna användes i alla testerna. För ATi Radeon 8500 var det revision 6.13.10.3286, för Radeon 7500 användes 6.13.3276, för NVIDIAs kretsar användes Detonator XP 23.11 och för Kyro II var det revision 1.3.1 som var aktuell.

För att få en bra överblick över kortens funktioner och hastighet lät vi dem genomgå tester i sex olika program. För att testa stödet för funktioner användes 3DMark 2001 och spelet Dronez, där bland annat stöd för pixelshaders påverkar resultatet. Vulpine GL Mark kördes för att utsätta korten för komplicerade scener med mängder av polygoner som visas samtidigt. De tre sista testerna är generella speltester där vi låt korten köra igenom olika scener för att testa prestandan med eller utan antialiasing. Med andra ord ville vi ser hur mycket extra kräm det behövs för att jämna ut alla skarpa kanter och få bort de störande pixelerade linjerna. Här valde vi *Quake 3*, *Wolfenstein* och slutligen *Giants* som visade sig pressa ner samtliga kort på en ganska låg nivå. Alla tester kördes i 1024x768 med 32-bitars färgdjup.

För att ge en rättvis jämförelse mellan kortens metoder för antialiasing valde vi att köra GeForce3-korten med den högsta inställningen medan Radeon-serien kördes med inställningen "Performance 4X". Detta ger en bättre jämförelse då ATIs multisample-metod Smoothvision ger betydligt bättre skärpa i texturerna.

För att kunna sätta betyg på korten har vi vägt in olika faktorer: Allra viktigast är hur de presterar, dvs om korten har stöd för många effekter och om det är snabbt i testerna. En annan viktig faktor är priset och vad konsumenten får för pengarna. Om ett grafikkort kostar lite extra måste det finnas något trevligt i paketet för att rättfärdiga ett högre pris. Stabilitet skulle kunna ha varit ett betygskriterium, men samtliga testexemplar fungerade riktigt bra.





CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 3 TITANIUM 500

TILLVERKARE: CREATIVE LABS
www.europe.creative.com
DISTRIBUTÖR: CREATIVE LABS SWEDEN AB
Pris: 4799kr

Det blev Creative Labs som fick inleda vårt stora test. Kanske berodde det på den snygga förpackningen eller kanske det var att det låg högst upp i högen, vem vet. Creative är mest kända för sina högpresterande ljudkort, men de har även slagit sig fram på grafikkortsmarknaden. Den nya versionen av deras 3D Blaster-serie är utrustad med ett kraftfullt GeForce 3 Ti500, som är nVIDIAs senaste stolthet. Då Ti500-varianten körs snabbare än normalt behövs det lite extra kylning för att hålla det svalt. Detta gäller för samtliga Ti500-kort som alla är utrustade med imponerande kylflänsar för både minnena och grafikprocessorn. Creative borde nästan få pluspoäng för att deras grafikkort är riktigt snyggt, men å andra sidan är det en produkt som ska gömmas innanför skalet på en dator.

3D Blaster Ti500 är utrustad med 64 MB DDR RAM och har utgångar för TV-OUT och DVI-I. De två sistnämnda har mer eller mindre blivit en standard numera. För bara något år sedan fick konsumenterna betala en hel del extra bara för att kunna koppla in grafikkorten till TV:n. För dig som vill ha spel när du köper ett grafikkort är 3D Blastern ett bra val. Creative har plockat in Incoming Forces: Deliverance och eRacer, som är väl lämpade för att demonstrera de senaste effekterna.

3D Blaster Ti500 är ett tydligt exempel på att det kan kosta en del att ligga på topp. Ti500-serien är ganska ny, vilket gör att priserna fortfarande är riktigt vassa. Kanske kan det bli ändring på detta nu när nVIDIA återigen tvingas att kämpa mot ATi och deras nya kretsar. Creative är dock långt ifrån det dyraste alternativet och det är en bra produkt.

PC GAMER UTSLAG
Precis som övriga produkter i denna serie är detta ett riktigt svulstigt kort.
88%



CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 3 TITANIUM 200

TILLVERKARE: CREATIVE LABS
www.europe.creative.com
DISTRIBUTÖR:CREATIVE LABS SWEDEN AB
Pris: 2899 kr

I den övre medelprisklassen hittar vi GeForce 3 Ti200 som är en billigare variant av den vanliga GeForce 3:an. Grafikprocessorn jobbar i en något lägre hastighet och samma sak gäller för minnena. Detta gör dock att kort i denna serie är mycket billigare än vanligt utan att för den sakens skull vara mycket sämre. Det brukar normalt skilja mellan 20-40% i vanliga spel, men denna minskning i prestanda kan det vara värt att ta och komma undan mycket billigare. Visserligen finns det många tillverkare som ändå sätter höga priser på dessa kort, men så finns det också Creative Labs för dig som vill ha mycket för pengarna. 3D Blaster Ti200 är ett helt vanligt Ti200 med 64 MB DDR RAM, men priset har satts till en intressant nivå, vilket är något konstigt med tanke på att även detta kort säljs tillsammans med två spel. Prisskillnaden mellan detta kort och Ti500-varianten är ganska stor. Här gäller det att tänka efter hur mycket extra du är beredd att ge för att öka antalet bilder per sekund i dina spel. Ti200-korten presterar tillräckligt bra och svettades inte särskilt mycket i våra tester.

Precis som den snabbare 3D Blaster Ti500 levereras detta kort med två spel från Rage Software: Incoming Forces: Deliverance och eRacer. Även detta kort har TV-OUT och ett DVI-I interface, vilket gör detta till en bra produkt. Det är bara ATis Radeon 8500 som ger mer värde för pengarna, men Creative Labs ligger inte långt efter. Detta är ett mycket bra grafikkort som kommer att vara länge, även om tidsbegreppet är väldigt relativt i dessa sammanhang nuförtiden.

PC GAMER UTSLAG
Den mest prisvärda Ti200:an i vårt test.
85%



ATI RADEON 8500

TILLVERKARE: ATI TECHNOLOGIES
www.ati.com
DISTRIBUTÖR: ATI TECHNOLOGIES
Pris: 3900 kr

Kanadensiska ATi höll sin nya grafikkrets borta från omvärldens nyfikna ögon ett bra tag innan de släppte bomben. Uppföljaren till det omtyckta Radeon har slutligen kommit och denna gång finns det tillräckligt mycket intressant under huven för att oroa närmsta konkurrenten NVIDIA. Radeon 8500 är det nya slagskeppet i kampen om alla spelentusiaster, men hur är det med drivrutinerna den här gången?

Radeon var bättre än GeForce i många avseenden. Bland annat hade kortet stöd för riktigt häftiga effekter som fortfarande är mindre vanliga i spelen. Tråkigt nog var kretsen inte lika snabb som konkurrentens och ATis berömda tabbar med drivrutinerna hämmade Radeons framfart. Uppföljaren fortsätter i samma stil som föregångaren. Kretsen har stöd för ännu fler effekter denna gång men denna gång har GPU:n och minnena snabbats upp ordentligt. Intressant nog är kretsen bättre än GeForce 3 Ti500 på pappret, men de teoretiska värdena är svåra att framställa i praktiken och än en gång är drivrutinerna inte lika bra som de borde vara. Det bör ändå nämnas att vi inte hade några större problem i testerna. Störande nog har ATi valt att inte sammanställa alla drivrutiner till en vilket är tråkigt. Särskilt för de som är vana vid smidigheten med NVIDIAs "unified drivers".

Det känns som om framtiden är ljus för ATis Radeon 8500. Kretsen har stöd för en hel drös av trevliga effekter som används bland annat i DirectX 8.1 och därmed är chanserna stora för att framtidens spel ska utnyttja den nya teknologin mycket stora. Vi har redan fått se stöd för ATis TruForm i Return to Castle Wolfenstein. Dessutom ser vi att kortet är ungefär lika snabbt som ett Ti500 idag och med rätt drivrutiner kommer förmodligen ATi att vinna den striden. Kortet har en DVI-ingång och en utgång för TV-OUT. I övrigt finns det inga medföljande spel, vilket pressar ner priset något.

PC GAMER UTSLAG
Ett starkt och ganska billigt kort med hög potential.
89%



ATI RADEON 7500

TILLVERKARE: ATI TECHNOLOGIES
www.ati.com
DISTRIBUTÖR: ATI TECHNOLOGIES
Pris: 2125 kr

För att kunna tävla mot NVIDIA måste ATi ge sig in på flera olika marknader. Visserligen är de toppresterande korten alltid mest intressanta, men det är de billigare varianterna som säljer mest. För att täcka in detta område släpper ATi en något nedbantad version av sin senaste värsting.

Radeon 7500 är ett medelklasskort som ger bra prestanda till ett mycket bra pris. Kretsen är utrustad med det mesta, men i stora drag har tillverkaren plockat bort stödet för shaders och TruForm. Däremot finns det fullt stöd för T&L, vilket gör att detta kort kan hävda sig mot bland andra GeForce2-korten. Generellt gäller det att ett GeForce 2 presterar bättre än Radeon 7500 i lägre upplösningar, men i upplösningar över 800x600 blir det ombytta roller tack vare ATis smarta minnesfunktioner. Något bättre resultat kan det bli i framtiden om tillverkarens programmerare lyckas göra underverk med drivrutinerna.

Kortet ger genomgående bra resultat för sin prisklass och stödet för antialiasing är bra. I vissa tester visade sig detta kort kunna tävla med de betydligt dyrare korten, vilket säger en hel del. Då detta kort inte kan utnyttja alla effekter i DirectX 8 blir det en del svårigheter i vissa tester, men i samtliga speltester visade Radeon 7500 sin rätta styrka.

Precis som värstingen Radeon 8500 har detta kort befriats från medföljande spel och annat som höjer priserna. Däremot är kortet utrustat med TV-OUT, DVI-utgångar och möjligheten att använda två skärmar på samma gång via en medföljande adapter. Tack vare att kortet är billigt får det ett högt betyg. Det är lite synd att ATi valde att plocka bort stöd för shaders, då dessa skulle ha kunnat göra Radeon 7500 till ett hot mot GeForce 3 Ti200, men detta hade förmodligen ökat priset ordentligt.

PC GAMER UTSLAG
Mycket krut till ett lågt pris. Helt klart ett billigt alternativ.
78%



ELSA GLADIAC 921DVI

TILLVERKARE: ELSA
www.elsa.com
DISTRIBUTÖR: ELSA NORDIC AB
Pris: 4730 kr

Det kom knappast som någon överraskning när Elsa hoppade på Titanium-tåget och pressade fram Gladiac 921DVI. Inte heller är det förvånande att kortet är starkt och slår sig fram i nästan alla tester. Elsa har ett gott rykte och de senaste korten är helt suveräna.

Gladiac 921DVI bygger på GeForce 3 Ti500-kretsen och är därmed en riktig värsting. Utrustad med 64 MB DDR RAM med en accesstid på 3.8 ns är detta en kraft att räkna med i krävande spel. Kortet är utrustat med TV-OUT och ett DVI-I interface vilket gör att du kan använda det tillsammans med alla möjliga skärmar och även få ut en klar bild på din TV.

Om du letar efter ett spel som kan pressa ditt grafikkort till nya härliga nivåer är Dronez ett mycket bra val, då det kan utnyttja fläskiga effekter och samtidigt flyta på ganska fint. Det är däremot inte någon höjdare i spelväg och den tyska technomusiken är tillräckligt vidrig för att skrämma slag på även de mest råbarkade recensenterna på denna redaktion. På något sätt känns det som om specialversionen av Giants som hänger med Gladiac 721TV-OUT skulle vara bättre lämpad här, men om du vill har grafiska excesser är Dronez ett ess. Fullversionen av benchmarksprogrammet 3DMark 2001 hänger också med, vilket alltid är trevligt, särskilt då Gladiac 921DVI ger ett starkt intryck i dessa tester.

Det trevliga med Elsa är deras förmåga att ge bra support. De är snabba med drivrutinerna och därmed rekommenderas det att konsumenten kör med Elsas drivisar snarare än de referensdrivrutiner vi använde oss av i testerna. Det lär inte bli någon större skillnad i prestanda, men det är alltid värt att använda tillverkarens drivrutiner ifall de har optimerat något.

PC GAMER UTSLAG
En mycket bra produkt som ger dig många funktioner och ett snyggt spel.
88%



ELSA GLADIAC 721TV-OUT

TILLVERKARE: ELSA
Web: www.elsa.com
DISTRIBUTÖR: ELSA NORDIC AB
Pris: 3029 kr

Gladiac 921 har också en något slöare lillebror som heter Gladiac 721TV-OUT. Detta kort är Elsas tillskott till den stora skara av Ti200-kort som har intagit marknaden. Med 64 MB DDR RAM och stöd för alla effekter som DirectX 8.0 har att ge, är detta definitivt ett bra val.

Elsa kammar hem pluspoäng tack vare spelet som medföljer. I botten av kartongen väntar nämligen en specialversion av Planet Moons bisarra och mycket roliga actionspel Giants. Denna version är speciellt optimerad för GeForce 3 och utnyttjar mängder av trevliga och smått otroliga effekter. Bland annat har vattenytorna förbättrats även om dessa knappast såg tråkigt ut i originalversionen. Extra bump-mapping har också implementerats vilket inte heller gör spelet tråkigare. Visserligen gör detta att Elsas kort blir något dyrare än konkurrenternas motsvarande produkter, vilket är lite tråkigt med tanke på att de andra också skickar med spel. Fullversionen av MadOnions 3DMark 2001 finns också med på ett hörn.

I jämförelse med Creatives 3D Blaster Ti200 är Elsas Gladiac lite dyrare, men specialversionen av Giants är verkligen att rekommendera om du har lite extra pengar att spendera. Har du däremot en dyr LCD-skärm är det dock bättre att välja Creative. Elsa har nämligen inte med något DVI-I koppling, vilket känns konstigt då nästan alla kort i detta test är utrustade med detta gränssnitt. Vi väljer därmed att ge Elsa ett något lägre betyg än Creatives motsvarande produkt i detta test, men om du inte har något behov av DVI-I och hellre sätter dig med Giants är detta ett precis lika bra grafikkort.

PC GAMER UTSLAG
Bra prestanda till ett bra pris. Ett häftigt spel medföljer.
84%



INNO3D TORNADO GEFORCE3 TITANIUM 500

TILLVERKARE: INNOVISION
www.inno3d.com
DISTRIBUTÖR: PCB DISTRIBUTION AB
Pris: 4699 kr

Det finns mängder av aktörer på grafikkortsmarknaden numera och ibland kan det vara svårt att veta vilka som är att lita på. InnoVision får i våra tester representera de mindre kända märkena och om du sneglar på betyget vet du redan att det är tillräckligt starkt för att vara med och tävla. I de allra flesta fall betyder det inte särskilt mycket vad det är för företag som har tillverkat grafikkortet. Allt hänger på vilken grafikkrets det är och med tanke på att InnoVision har valt nVIDIAs GeForce 3 Ti500 blir också resultatet riktigt bra. Om du spanar in testresultaten kommer du att märka att skillnaderna mellan de olika grafikkorten i denna serie är minimal. Det skiljer sig kanske en bild per sekund i vissa fall, men skillnaderna går åt båda hållen. Med andra ord är detta kort precis lika vasst som konkurrenterna och det hamnar i samma prisklass som Creative Labs och Elsa. Om du ska välja mellan dessa kort ska du nog titta på vilka program och spel du får med på köpet.

Precis som Creative har InnoVision valt att skicka med Rage Softwares Incoming Forces: Deliverance som effektivt demonstrerar grafikkortets trevliga sidor. I övrigt hittar du även Ulead PhotoImpact 5, InterVideo WinDVD 2000, E-Color 3Deep och E-Color Colorific bland de medföljande skivorna. De två sistnämnda är program som används för att ställa in färgerna på ett smidigt sätt. Normalt rekommenderar vi att få extraprogram installeras, då de tenderar att sno åt sig av systemets resurser, men om du känner att du vill få bättre balans mellan ljus och skuggor kan detta vara värt att titta närmare på.

Inno3D Ti500 är inte det billigaste kortet i Ti500-serien, men det är inte heller det dyraste, men det är en bra produkt som vi kan rekommendera. Det är något dyrare än exempelvis Hercules Prophet III, men för de som vill ha med ett spel i boxen är detta ett bra val.

PC GAMER UTSLAG
Ytterligare ett exempel på att det är kretsarna som räknas. Starkt jobbat!
87%



HERCULES PROPHET III TITANIUM 500

TILLVERKARE: HERCULES
Web: europe.hercules.com
DISTRIBUTÖR: GUILLLEMOT NORDIC
Pris: 4299 kr

Även Hercules har plockat ihop ett trevligt kort baserat på GeForce 3 Ti500, vilket inte är direkt förvånande. Hercules är välkända tack vare att deras produkter alltid är av hög kvalitet och Prophet III är inget undantag. Kortet presterade mycket bra i alla tester och var alltid stabilt i alla lägen.

Prophet III är något billigare än de andra korten i Ti500-serien. Anledningen till detta är nog att det inte hänger med några direkta spel i kartongen. Detta måste ses som positivt då det kan vara skönt att slippa betala för gamla och högst ointressanta spel. Det finns ändå intressanta prylar att prova på. Bland annat medföljer en speciellt framtagen bana till *Quake 3*. Här har designerna inte snålat med detaljer utan fräser på med kurviga ytor och annat gott.

En rad olika teknologidemonstrationer finns också att leka med. Det är den här typen av program du kommer att installera bara för att kunna visa för dina kompisar, men i långa loppet är de ganska värdelösa. Mer intressant är Hercules Tweaking Utility som ger dig möjligheten att få mer kontroll för ditt grafikkort. Du kan bland annat optimera kortet för att få det att prestera ännu mer i dina favoritspel. Vi testade aldrig detta då benchmarks bör utföras på kort i originalutförande. Kronan på verket bland den medföljande programvaran är en av de senare versionerna av programmet PowerDVD 3.0 som bör glädja alla filmtokar. Prophet III har TV-OUT vilket gör att du är redo för att titta på film direkt via datorn.

Hercules har tagit fram ett något billigare alternativ för dig som ändå vill komma över ett Ti500-kort. Detta är ett bra val för dig som vill ha hög prestanda men inte en massa medföljande spel.

PC GAMER UTSLAG
Den definitiva vinnaren i vårt test. Billigare än konkurrenterna.
90%



HERCULES PROPHET 4500 64MB

TILLVERKARE: HERCULES
Web: europe.hercules.com
DISTRIBUTÖR: GUILLLEMOT NORDIC
Pris: 1095 kr

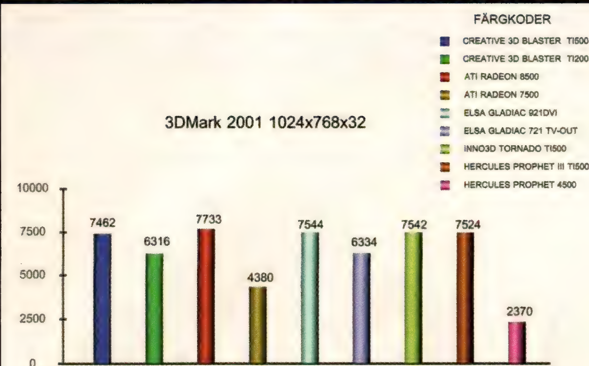
Den senaste tiden har det mest varit NVIDIA och ATi som har tävlat i det stora 3D-kriget. Matrox har dragit sig tillbaka för att satsa mer på multimediakort, men det finns ytterligare en aktör. Gamla PowerVR och STB presenterade uppföljaren till det billiga Kyro i mitten av förra året och faktiskt lyckades de hålla huvudet högt i kampen om en plats i rampljuset. Kyro II använder inte Transform & Lighting-principen. Det är fortfarande datorns processor som får jobba med beräkningarna. Istället satsade utvecklarna på att tackla ett annat stort problem: Borttagning av gömda ytor.

I varje givet ögonblick i ett spel skickas det mängder av geometridata till grafikkorten, men i slutändan är det inte säkert att allt kommer att synas på skärmen. Gömda ytor är polygoner som pekar bort från skärmen eller som skyms av andra ytor. Prestandan kan ökas ordentligt om dessa ytor kan identifieras och kastas bort. Detta är styrkan med Kyro II, som använder en teknik för att rendera bilden i fyra separata delar. Tekniken är genialisk, men ändå får Kyro II smisk av konkurrenterna då det även behövs hög prestanda för att hålla igång en stor 3D-scen i realtid. Ändå lyckades Kyro II att slå sig in på marknaden som ett billigt alternativ och numera är korten förvånansvärt billiga.

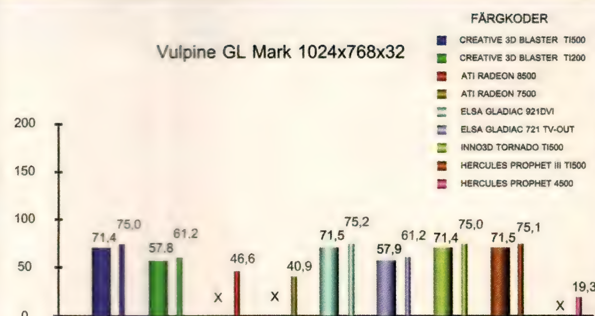
Hercules Prophet 4500 är en variant som är utrustad med 64MB RAM, vilket alltid kommer väl till användning. Vidare finns det TV-OUT för alla som vill ha en större bildyta än vad monitorn kan ge. Priset är som sagt riktigt lågt och i detta ingår även spelet Myst III Exile för alla gamla äventyrare. Behöver du en snabb uppgradering från ditt gamla Voodoo Graphics/2/3 eller Riva TNT/TNT2 kan detta vara värt att titta på, men räkna inte med att kortet ska hålla igång nästa generations 3D-spel.

PC GAMER UTSLAG
Något gammal teknik men priset ligger på helt rätt nivå.
65%

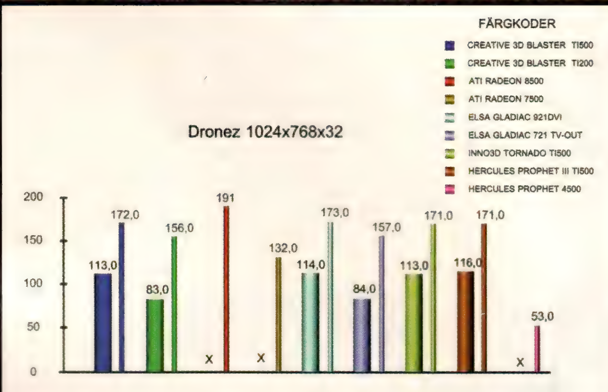
I detta test utförs en serie av olika prov som sedan sammanställs till ett slutgiltigt betyg. Bland annat testas kortens fillrate och möjligheten att utnyttja shaders. Inte helt oväntat är det jämt mellan GeForce3-korten, men det är slutligen ATi Radeon 8500 som vinner, detta trots att det går lite hackigt när olika shaders används. Prophet 4500 halkar efter då grafikkortet inte har stöd för Transform & Lighting. Vidare blir det poängavdrag för att det inte klarar av shaders. Notera att dessa tester inte alltid visar den rätta bilden av ett korts kapacitet. Det är fullt möjligt för ett kort att prestera bra i 3DMark 2001 och samtidigt vara halvbra i riktiga speltester.



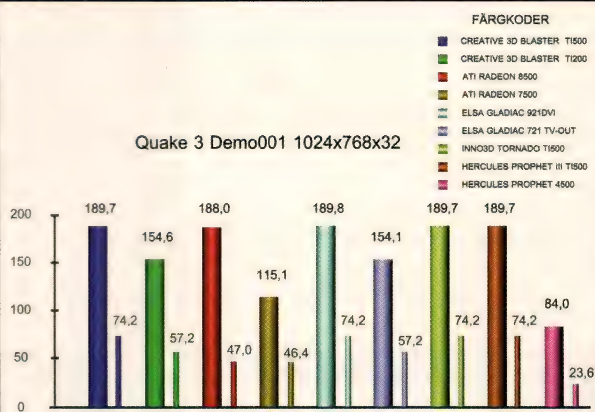
Även detta testprogram lider av att det bara har stöd för GeForce3-shaders, vilket fryser ute Radeon 8500. I övrigt är detta ett svår test då det presenterar mängder av texturerade och genomskinliga polygoner i varje scen. De större staplarna visar resultaten när vertex- och pixelshaders är aktiverade. Här är det åter jämt mellan GeForce3-korten och det går att se en klar skillnad mellan Ti200:orna och Ti500:orna. De mindre staplarna presenterar samma test fast utan programmerbara shaders. Här kan övriga kort vara med, men det är tydligt att Radeon-korten lider av antingen halvfärdiga drivrutiner eller att programmet inte fungerar bra med de kretsarna. Prophet 4500 råkade ut för riktigt hemska problem när programmet visade upp en tät skog.



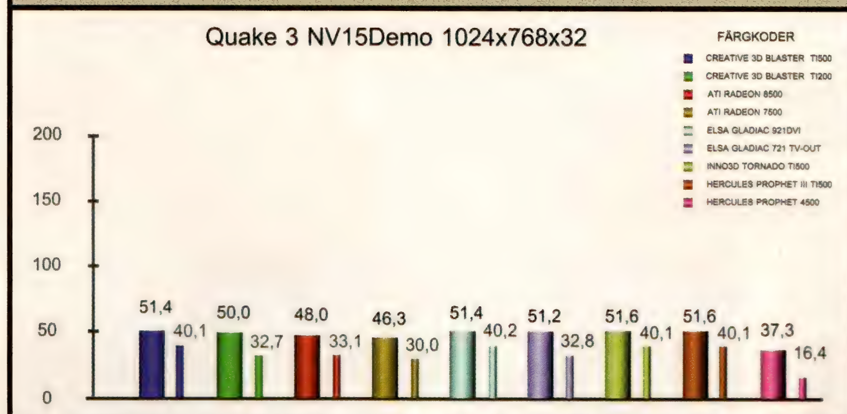
Dronez är ett helflippat arkadspel som är mer av en fest för ögat än för hjärnan. De tjockare staplarna visar antalet bilder per sekund när alla effekter är aktiverade. Radeon-korten kunde inte vara med här på grund av att programmerarna har optimerat spelet efter shading-språket som används i GeForce3-kretsen. Detta borde dock gå att fixa till med en framtida patch. De tunnare staplarna avser samma test fast utan vertex- och pixelshaders. Här är det Radeon 8500 som vinner på grund av att kortet kan pressa fram fler texturerade trianglar per sekund än konkurrenterna. Prophet 4500 kan inte heller köra det första testet, men det beror på att kortet inte har något stöd för programmerbara shaders. Detsamma gäller för Radeon 7500.



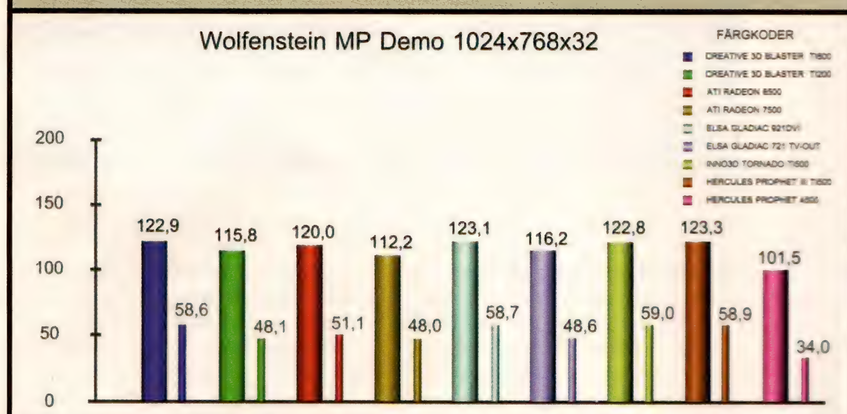
Inget ger så tydliga resultat som gamla hederliga *Quake 3*. Detta test visar en ganska intensiv match mellan ett antal spelare. Här har vi testat samma scen två gånger: En normal genomkörning och en testrunda med antialiasing inställt på 4X. De tunnare staplarna visar det sistnämnda och här ser vi att det är tunga beräkningar som görs. GeForce3-korten är något snabbare med antialiasing, men i gengäld ger Radeon-serien mycket bättre resultat. Prophet 4500 klarar sig faktiskt bra i det första testet,



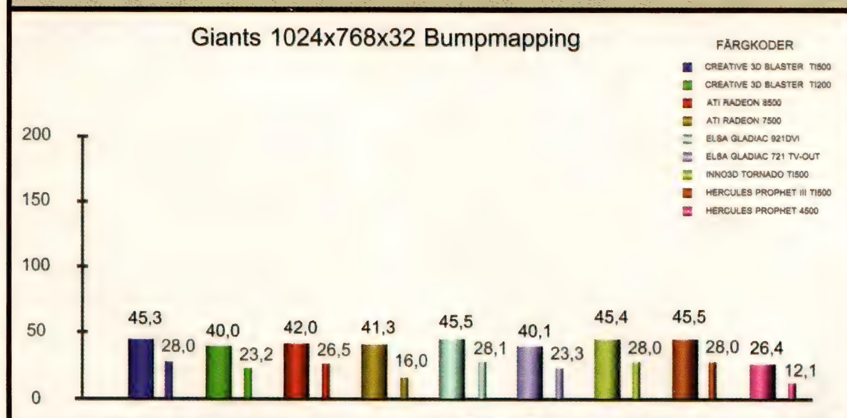
Ytterligare ett test i *Quake 3* utfördes men här använde vi den stenhårda NV15-banan som konstruerades för att visa upp de nya grafikprocessorerna för något år sedan. Banan är mer tung för processorn, vilket också gör att skillnaden mellan att köra med eller utan antialiasing är mindre dramatisk. Bra betyg för Radeon 7500.



En mer modern variant av *Quake3*-motorn används i nya *Wolfenstein*. Demot vi körde är landstigningsbanan i multiplay-testet som släpptes i slutet av förra året. Samtliga kort klarar sig bra trots att det är många explosioner och flammor från eldkastare som visas upp i demot. Återigen hävdar sig Radeon 7500 och faktiskt även Prophet 4500 som ser ut att trivas bra i detta test.



Det mest krävande testet vi genomförde var benchmarken från den senaste versionen av spelet *Giants: Citizen Kabuto*. Vi aktiverade alla effekter och körde igång två tester för att se hur mycket antialiasing påverkar resultatet. Detta spel går betydligt långsammare under Windows XP av någon konstig anledning. De flesta kort klarar sig bra utan antialiasing, men sedan blir det riktigt tufft att hålla en stadig framerate.



PC GAMER

VI SUMMERAR

OCH VINNAREN ÄR...

Kampen om förstaplatsen i testerna stod mellan de olika Ti500-korten, men inte helt överraskande var ATis Radeon 8500 tillräckligt stark för att kamma hem vinster i några kategorier. Det är dock uppenbart att ATi måste jobba lite hårdare för att ta fram bättre drivrutiner. Deras snabbaste krets är egentligen betydligt vassare än alla andra kort i testet, tack vare en snabbare GPU, hög klockfrekvens på minnena och möjligheten att hålla igång tre textureringsoperationer åt gången. Det är inte bara drivrutiner som behövs bearbetas. Några av testprogrammen vi körde var inte riktigt anpassade till ATis senaste skara av kretsar. Detta låter vi inte påverka betygen då det är simpla problem som kommer att lösas.

I vanlig ordning måste vi utse några kort som går som vinnare ur leken. Samtliga GeForce3-kort kammar hem höga betyg då de är pålitliga och snabba, även om det kostar lite väl mycket att köpa ett Ti500. Radeon 8500 får stilpoäng då det i många fall är lika vasst som ett Ti500 och samtidigt kostar mindre. Dessutom har ATi alla chanser att passera förbi konkurrenterna om allt går vägen med drivisarna.

Bland de mest imponerande korten i testet hittar vi Radeon 7500 som inte kostar särskilt mycket. Ändå har det stöd för T&L och ger god prestanda i de flesta testerna. Möjligheten att ha två skärmar inkopplade till kortet är också något att beakta. Dessvärre har inte kortet stöd för de shaders som storebror 8500 fullkomligt vältrar sig i, men det vore kanske för mycket att begära med tanke på priset.

Det ser ut att gå riktigt risigt för Hercules Prophet 4500 i alla benchmarks, men egentligen spelar inte detta kort i samma liga som de andra. För det första saknas stöd för T&L och det faktum att kortet inte är särskilt snabbt ökar inte dess chanser att vinna direkt. Egentligen ska detta kort jämföras med gamla GeForce 2 MX och de äldre varianterna av Radeon. Detta gör att Prophet är mycket prisvärt för dig som har en stram budget, men det är knappast ett kort för framtidens härliga och grafiktunga spel.

Om du är ute efter ett snabbt kort med stöd för de flesta effekter och samtidigt inte vill pantsätta alla dina ägodelar, är ett Ti200 ett bra val. Vi rekommenderar särskilt Creative Labs 3D Blaster Ti200, som håller en trivsam prisnivå. Har du mer pengar att spendera står valet mellan Radeon 8500 och någon av Ti500-varianterna. Vi valde att placera Hercules Prophet III i topp på grund av att det presterade bra i alla tester och var något billigare än de andra korten. ATIs Radeon 8500 lägger sig precis bakom då det är kraftfullt och lovande inför framtiden.

KORTISAR

Hur kan ni kalla er en seriös speltidning när ni inte har recenserat *Zoo Tycoon*?
Jax

Är inte "seriös speltidning" något av en självmotsägelse? Nåja, se sid. 77.
Red

Varför har jag inte fått något brev från er på länge? Besvarar ni bara insändare som har något att framföra?
Alp-Morgol med den skeva svansen

Nej, som du kan se besvarar vi även de som inte har något att säga.
Red

Hur har ni tänkt att få plats med PCG-Ankan som kommer att följa med i decembernumret?
Krofinzki

December har redan varit, menar du att den inte var med i ditt ex? Vi lade den mellan sidorna 18 och 23.
Red

Vad hände med det oumbärliga grafikkortstestet som skulle vara med i förra numret?
Dragon

Det blev bortrövat av aliens, men titta på sidan 88 i detta nummer.
Red

Var kan man köpa *World War 2 Online* nånstans i Sverige? Fanns förut men inte längre. Uppskattar alla svar. Helst positiva.
Stefan

Tyvärr känner vi inte till någon svensk distributör ännu. Vårt



OCENSURERAT?

Besök www.pcgamer.se
Skriv till
PC Gamer, 112 85 Stockholm.
red@pcgamer.se

VEM ÄR ONDAST?

(Snyft Snyft) Min Prenumeration har gått ut. Får spara länge som S-n nu. Jag hatar att vara liten i samhället. Och dessutom är jag en trogen Gamer och ÄLSKAR eran tidning INGEN annan!! Men nu till något helt annat. Jag undrar om jag kan få svar på några frågor? Okej då kör vi. Vem är ondast av CD-Hasse och Bennet? Vem är mest oskuld på redaktionen? Är ni verkligen lika onda som det ser ut? Tar ni med mitt mejl i tidningen?
Gurra

OK, uppifrån och ned då...Ingen är lika ond som CD-Hasse, men Bennet kan vara rätt elak innan han får sitt morgonkaffe. Alla på redaktionen är oskulder, vi sparar oss för den Rätta. Vi är mycket ondare än så.
Nej. ***Red***

THE RETURN OF HASSE

Är CD-Hasse tillbaka? Och vad hände i så fall med CD-Ronnie? Har de bytt plats, så CD-Ronnie blir DVD-Ronnie och DVD-Hasse blir den CD-Hasse han alltid varit? Beror detta byte på att andra personligheter i tidningen bytt plats (ny ledarskribent, Jocke B där han borde vara osv.)?
Vedhuggaren of the sith

Hasse blir man inte av med så lätt. Vad gäller personlighetsbyten så har vi bytt så att DVD-Ronny blir CD-Jocke och Hasse förvandlas till CDVD-Hasse med en enkel knapptryckning. Övriga (Nylund, Dahlberg etc.) finns egentligen inte utan är onda datorvirus som vi inte får bort ur vårt nätverk. ***Red***

TANKS A LOT

Här kommer svaret på den eviga frågan: hade Sherman-stridsvagnarna vid Normandie flottar att flyta på? Nja. Dom hade en slags vattenbeständig (vilket fint ord) duk som dom fällde upp som fungerade som ett slags fartygsskrov. Och dom flöt i vattnet och försökte ta sig mot land. Men det var höga vågor och dåligt väder. Så alla sjönk. Slut... Näe! Till stridsvagnarna på bilden i artikeln om EE. Det är tyska stridsvagnar med beteckningen A7V. Och engelsmännen kallade sina stridsvagnar för "tanks" (behållare) för att dölja vad dom egentligen var, inte för utseendets skull.
Mr Fingerspitzgefühl



Kent försökte förtvivlat träffa den lilla kompassen.

Vi anser att man borde ha gjort stridsvagnarna som uppblåsbara gummiringar till att börja med. Då kunde såväl allierade som tyskar tagit badsemester tillsammans bland taggtråden och världen hade varit en bättre plats. Kan vi avsluta stridsvagnsdebatten nu? ***Red***

VI TÅL KRITIK

Jag bläddrade igenom några gamla tidningar för ett tag sedan och då fick jag se något som jag hade glömt bort. Redaktörens kolumn! Åh denna underbara sak. Nu när Bennet har blivit degraderad (troligen pga av något snusk med chefens papegoja) så kan väl han börja skriva den igen? Varför har ni tagit bort månadens bästa? Den var ju superduperskojig? Många med mig skulle bli bulibubub-glada om ni tog tillbaka den. Sen vill jag kritisera det senaste numret. För mycket reklam. Trodde att det var engelska PC Gamer. Går det så dåligt? Det var även alldeles för få förhandstittar, men antalet recensioner var perfekt. Nu när kritiken haglat är det dags för lite beröm. Tidningen är superb. Har själv prenumererat i 2 år. Hur länge ska CD-Hasse vara kvar nu då? Jag vill även passa på att gratulera flytten till världens bästa stad, Stockholm. Kom och tänka på Lasse Berghagen, ni vet "Stockholm i mitt hjärta" osv, ett helt klart underskattat program.
Olle Persson

Bennet låter hälsa att han tvärtom känner sig befordrad, eftersom han har tid att spela mer nu. Han träffas numera på recensionernas introsida, och har för övrigt exakt samma tjänst som tidigare. Han tog bara över ledarsidan för att dåvarande chefredaktören Rumpan var för slö för att skriva den. Marcus får nu istället bära det tunga chefskorset eftersom han är nyast på redaktionen, medan vi andra leker och fröjdas av hjärtans lust. Månadens bästa kan eventuellt göra comeback, men det där med Lasse Berghagen bör du nog söka för...***Red***

KOMMAITIS

Ni tog inte med det här så jag försöker väl igen. "The Knights who say N" byter faktiskt namn till "the knights who say eki-eki-eki-eki f-tang zoom poing". Är det bara jag eller ser alla karaktärer i den kommande *Lord Of The Rings* konstiga ut, förresten så borde ni återinföra sagan om Grim, ni vet klanledaren

KOLOSSALT KONFUNDERANDE

MÅNADENS BREV

Vi har funderat på en sak ett ganska bra tag nu. Vi tror världen är beroende av kor. Då tänker vi främst på Diablo med "The Secret Cow Level", men också på spel som Baldur's Gate. I ettan kommer tre situationer då man ska rädda kor från att antingen bli dödade av monster eller av förgiftning. Vi tänker också på tvåan, fast här är det mer teoretiskt. Dessa Cowled Wizards, som måste vara helt pantade (tycker vi alltså), har ett ganska passande namn. Tänkte då att de hette Cow-lead Wizards.

Det får mig (som Peter Harryson brukar säga), osökt att tänka på Black & White-kossan. Jag minns hur jag försökte få den dumma j-n att kasta en sten i flera timmar. Och vad gör den dumma kossan, han skrattar och äter upp den... Behövs det sägas nåt mer? De nya Nyhetssidorna måste vi säga är väldigt bra. Jag (Thamz) håller med Zweygis (PC Gamer nr 60) att man tar till dem när man är lite för trött för att läsa en stor recension, eller helt enkelt bara spontant.

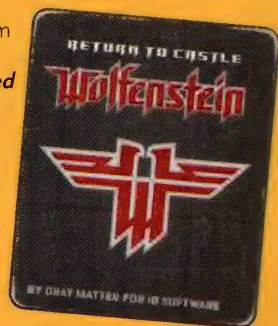
Thamz & Nev

Vi vet inte vad Peter Harryson brukar säga om Black & White-kossor, men vi tycker att din teori är ganska sjuk. Dock underhållande nog för att få oss att småle en smula. Vi anser att ingen trollkarl värd sitt (givetvis knälånga) skägg skulle låta sig ledas runt av en kossa, men för all del, är de så pass korkade så kanske... Glöm inte att man i Black & White också räddade kor från tjuvande små ungar, även om en icke namngiven redaktionsmedlem tröttnade på det hela och hivade kossor, ungar, gubbe och allt i havet. Tyvärr hade herrar Thamz & Nev inte skrivit någon adress, hör av er snarast med den om ni vill ha varsitt spel.

Red

Månadens pris från Pan Interactive:

Return To Castle Wolfenstein



för Skara Brae Rangers, som det skrevs om i PC Gamer Special. Jaja, nog tjatat och gnällt nu till berömmet, ni är duktiga pojkar, jätteduktiga, gör fin tidning. Hmm, väldigt mycket kommatecken. Man undrar, är det grammatiskt korrekt?

GlennKoffert

Grasserande Kommatecken (Commateckenius Grasseniensis) är en sjuka som ibland härjar även på redaktionen. Som tur är har vi en hord korrekturläsare som fungerar som ett slags penicillin mot detta. Annars kan vi bara hålla med. ***Red***

GUIDE TILL SKÄGGMODET

Jag har ett förslag till eran fina tidning. En artikel där ni skriver om de olika MMORPG (rättstavat?) som finns, och även vad månadskostnad och dylikt är. Det skulle även vara önskvärt om ni gav era synpunkter på hur smidigt det är att betala för de olika spelen. Någon annat som skulle vara önskvärt är att ni skriver lite om hur mycket folk "rollspelar" i spelen. För några månader sedan provade jag *Ultima Online*. Efter att jag skapat en ny karaktär gick jag så, full av förväntan, ut i spelvärlden... och vad ser jag? Folk som i bara underkläderna rider omkring på något som mest liknar övergödda dronter, och ca 10 personer som står runt smeden och en säger: "can u plz make me som l337 armor". Sen dess kan jag lova att *UO* inte körts på min dator igen... Jag har också ett förslag till DVD Gamer. På *Anarchy Onlines* hemsida (www.anarchyonline.com) kan man ladda hem en fullversion av spelet, och sedan spela det gratis i 7 dagar, utan att man tvingas att köpa något. Tyvärr är denna filen 640 MB, något som kanske är lite häftigt om man sitter med en sämre uppkoppling men ändå vill prova spelet. Denna skulle ni kanske kunna ta med någon gång på skivan?

Mjolklarse

MMORPG-artikeln är en bra idé, med litet tur ska vi kunna åstadkomma en sådan inom en nära framtid. "1337"-kulturen är dock tyvärr något man får ta om man spelar online. Vi kan förmodligen få med *Anarchy Online* på DVDn, men vill helst höra av litet fler intresserade först. ***Red***

PROKTOLOGENS ÅTERKOMST

Visst e *RTCW* kul? Jag har upptäckt en affisch med norska skidkrigare! kolla på den där snöbanan så ser ni ett gäng norrmän på en affisch! Kan inte vi spela lite Multiplayer? Jag och recensenten. Säg vilken server du brukar spela på så möts vi där ett klockslag. Kul att ni kommer till STHLM føresten!

Proktologen

PS. Kan ni inte ta tebax "månadens bästa" igen? Jag tror det är bra att vi har "kontakt" med redaktionen om ni fattar vad jag menar...DS.

Vi håller med, som du kan se i den stora recensionen av *Return To Castle Wolfenstein* (och en bild på affischen med de norska krigarna) i detta nummer. Bennet ("Recensenten") hälsar att om du hamnar på samma server som honom så kommer du att märka det. Sitt nick avslöjade han redan i ett tidigare nummer. Månadens Bästa gör eventuellt comeback, men vi vet inte hur nära kontakt vi vill ha med någon vid namn "Proktologen"...***Red***

FÖRVIRRING

Jag undrar varför ni har slopat Månadens Bästa. Detta var ju det bästa i tidningen näst efter sista sidan där man får veta vad som kommer i nästa nummer.

r0b0id

Menar du, roboboodubo, att Nästa Nummer-sidan är det mest läsvärda i hela tidningen? Det låter litet udda, men se ovan angående Månadens Bästa.***Red***

UTKASTAD I KYLAN

Om inte jag har tagit fel så stod det i nr.59 på "nästa nummer" att det skulle komma en exklusiv recension av *Outcast 2* i nr.60, men om inte jag har fel så finns det ingen recension av *Outcast 2*. Och jag som hade väntat på "de snaskiga detaljerna"... Jag vill se den recensionen för att jag själv tycker att *Outcast* är ett av de bästa spelen jag spelat om inte det bästa.

Jonas "Aim" Haara

Vi skulle haft en artikel (ingen recension), men Appeal ville inte ta emot oss den månaden. Redaktionen vill också mycket gärna se *Outcast 2*. *Uluk Hai* och så vidare.***Red***

HÅRDVARURACET

Ja nu när Vintern är kommen, vad ska man göra då om inte sitta hemma vid sin kära burk och spela dom fina spel som man haft så länge... små fina spel som i och för sej har ett par år på nacken men som fortfarande är mycket underhållande. Spel såsom gamla hederliga *Quake* (ettan), dom lever än i våra minnen och vi kommer alltid att minnas dom kvällar/nätter då man satt och körde dom... För att inte tala om spelen till Amiga! Jag

KORTISAR

recensionsex hade Nylund själv beställt från USA. Tyvärr.

Red

Slår vad om att ni ger *Return To Castle Wolfenstein* runt 94 procent i betyg.

Klas Bergman

Hade du inte skrivit det så hade vi gett det 94, men nu tvingades vi sänka poängen.

Red

Varför förbättrar man inte grafiken på en gång om man nu ska göra ett nytt *CS*???

[s135]Singh A Song

Varför inte bygga nytt hus istället för att måla om?

Red

Det här kanske är en dum fråga, men hur kör man med bots i *CS*?

Oskar "Osse-man" Kleven

Ja det är det kanske.

Red

Vilket nummer finns det spelet "*Sled Storm*" i?

Andreas

I vilken tidning? Vi har i alla fall aldrig nämnt det på dessa sidor. Eller?

Red

Kan ni skaka fram något releasedatum på *Halo*?

O

Frågan är om Microsoft kan det. Vi börjar få en känsla av att när det kommer så är det redan gammalt.

Red

Om mitt brev blir utnämnt till månadens brev så skall ni

KORTISAR

få adressen till en hemsida där man kan få tag på i princip vilken film som helst.

OB

Vi kan ju utnämna det till "månadens dummaste mutförsök" kanske...

Red

Ursmäcker hemsidesrenovering ni gjort!

Kaiser Soze

Tackar ödmjukast, men än bättre ska det bli i en nära framtid lovar web-teamet.

Red

Jag läste en recension av *"Flight simulator 2002"* av Mats Nylund, och undrar om det finns nån demo till det?

Fredrik

Tyvärr så har Microsoft gjort det till en ful ovana att aldrig släppa demos av sina simulationer. Men gillade du föregående versioner så kan vi rekommendera det ändå.

Red

Min brorsa känner en som har en syrra som bor i Växjö. Det är ju nästan som att känna PC Gamer-redaktionen, eller hur?

Alf

Visst, faktum är att vi en gång sett en kille som påstod sig känna en grabb som varit på dejt med prinsessan Madeleine, så vi är mer eller mindre kungliga.

Red

När tänker ni recensera *Midtown Madness*?

Driverdude

Det där känner vi inte till någonting om.

Red



minns fortfarande hur jag och min brorsa, och hans kompis satt och spelade klassikern Moonstone tillsammans. Ja... Moonstone, Det måste nog vara ett av dom bästa spelen jag kört! När man gick omkring och slogs mot vildsvin, och när den stora draken kom... Det är sånt man minns! Nu ska ju spelen ha så snygg grafik som möjligt och därmed skjuter systemkraven betydligt i höjden. För visst, snygg grafik är kul, Men inte om man sitter på en dator som är äldre än två år. Man måste alltid uppgradera o s v Men jag tror att dom nya datorerna, som t.ex. Intel's 2GHz kommer att ha en betydligt längre livstid än vad den nyaste datorn hade för 2 år sedan. Jag menar 2GHz... Inte ens ett spel som *Max Payne* skulle hacka det minsta på en sådan, om man har ett hyfsat Grafik-kort. En 2GHz med 512RAM och GeForce 3 kommer nog att vara hyfsat bra även om ett år, För systemkraven i spel fördubblas ju inte på ett år... Men vi får se om Intel's nya superprocessor håller måttet även om ett år...

Zenith, Proud member of {[Z.2]}

Moonstone är en odödlig klassiker som lever vidare i allas våra hjärtan. Dock tror vi att om du väntar ett halvår så finns det minst ett spel som får till och med en 2GHz-pentium att krokna, hårdvaruracet är inte över ännu. ***Red***



BETYGSDEBATT

Jag undrar bara hur ni kunde ge Fifa 2002 så högt betyg? Det enda som är nytt är ju passningssystemet annars är det ju föregångaren. Spelarna rör sig fortfarade onaturligt, Beckham lägger hörnor och frisparkar med vänstern (han är känd för att vara usel med vänstern). Reprisen på offside-situationer fokuserar oftast på fel ögonblick. Betygsystemet måste vara konstigt, 89% = en femma av tio (5/10)

Torvaldur Makan

Vi anser att vårt betygssystem är det mest rättvisa någonsin. Känner en av våra recensenter att ett spel förtjänar att hamna i klassen "Utmärkt" så gör det det, men smaken är ju som bekant olika. Passningssystemet är dessutom en rätt viktig del av ett fotbollsspel och förbättrar i det här fallet FIFA avsevärt. ***Red***

STOKKISAR

Jo jag har lite kul att diskutera. Först vill jag säga precis som ni sa i tidningen (det lät knasigt) att det är på "gott och ont" som ni flyttar till Stockholm. Som den göteborgare jag är har jag ett horn i ryggen till dessa stokkisar. Pratar roligt gör dom, men beviset på att GBG rular visas i teverutan klockan något varje lördag. Sedan vill jag tacka för att ni fixade buggen med listan över NÄR spelen kommer. Skrev ju in och sa att det hade smugit sig in ett litet fel där (om ni inte vet vad jag snackar om så slå upp den delen i nummer 59 så skall ni få se). Sedan undrar jag lite stilla varför det blev så knasigt nu... EN skiva kom med... ingen julklapp. Kunde ni inte sparat Evolva till decembernumret? Så vi fått en julklapp lixom, och varför bara en CD? Tomt med demos, filer och patchar denna månaden eller? Men men... man kan inte få allt. Sedan undrar jag skarpt varför ni låter en kille från PC Hemma ta över Bennets roll? Bennet har alltid varit en hjälte i PCG och man kan jämföra Bennets FD lilla ruta i tidningen förut, med Agoranders nuvarande ruta. Bennet rular!

Kami

Du talar väl inte om Lasse Kronér hoppas vi? I sådana fall är vi inte alls ledsna över flytten till Stockholm. *Evolva* kan ju ses som en tidig julklapp, vi vore väl rätt elaka om vi undanhöll er en sådan sak i en hel månad extra i onödan. Hr. Dahlberg har visserligen ett förflutet som vi inte gärna vill tala om, men vi har honom under behandling för närvarande och har gott hopp om hans nya, spelfyllda liv. Och Bennet är väl fortfarande en hjälte även om han inte skriver ledaren? ***Red***

SPINDELKÄRLEK

I novembernumret skrev ni att Spindelmannen var en djävulsdyrkare bara för han gjorde ett tecken med handen. I själva verket så betyder detta tecknet "Älskar dig" på teckenspråk. Skäms Henrik Nordenberg !

Elit

Unge Herr Nordenberg skäms och lovar att gå en teckenspråkskurs innan han skriver ett enda ord till.

Red

PC GAMER RESER I TIDEN

Nu har ni verkligen överträffat er själva där borta på PC Gamer. Jag fick nya december-numret IDAG, den 30 November. Ganska fantastiskt att numret kommer ut före månaden faktiskt har börjat. Under hela min tid som prenumerant så har det ALDRIG hänt tidigare. Fantastiskt, helt enkelt fantastiskt. Om det fortsätter i den här takten så har vi snart nästa månads nummer i mitten av månaden som just pågår. Höhö. Fortsätt så så blir vi alla väldigt glada. KÖBEKAGOR på er alla och lycka till i Ståkkhålm!

Björn

Vi har alltid trott på att vara före vår tid. ***Red***

ABSTINENSBESVÄR

Jag har upplevt en väldigt märklig grej. För en tid sedan gav jag bort min dator till min syrra som flyttat hemifrån i tron om att jag skulle få en ny efter några veckor, jag trodde konstigt nog också att det bara skulle vara bra för mig. Men världen är så grym att jag varit utan en dator från sommaren och nu ända tills Januari(då får jag en ny)! Jag är glad att jag inte helt fastnat i intevetanågontingomdatorspelsträsket! Även om jag skulle fastna där så skulle inte ge upp! För vem glömmer hur skönt det är i brallan efter några dygns LAN. Skulle förresten hälsa från Skorpan: DÖD ÅT TENGIL!

Daniel Bramme

Visst är det bra att vara utan dator ibland, men det får inte gå till överdrift. Vi kan dessutom meddela att vår egen "Jonatan" Agorander tagit hand om Tengil en gång för alla. ***Red***

NÄSTA MÅNAD

EXKLUSIVT!

UNREAL TOURNAMENT II

En av spelhistoriens bäst bevarade hemligheter i exklusiv artikel.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Shooters och Andra världskriget verkar höra ihop. Vi recenserar EA:s tillskott till genren.

SPELÅRET 2002

Enorm guide över årets alla kommande spel! Missa inte den!

PC GAMER 62 FINNS I BUTIK DEN 5 FEBRUARI!

Notera: Innehållet kan ändras.

Äntligen här! En månad före Englandsreleasen!

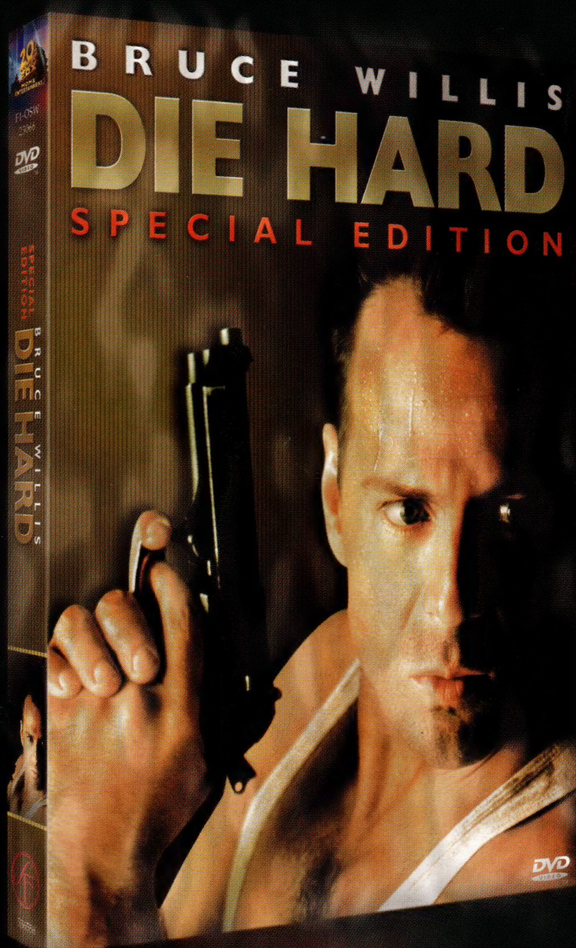
DIE HARD

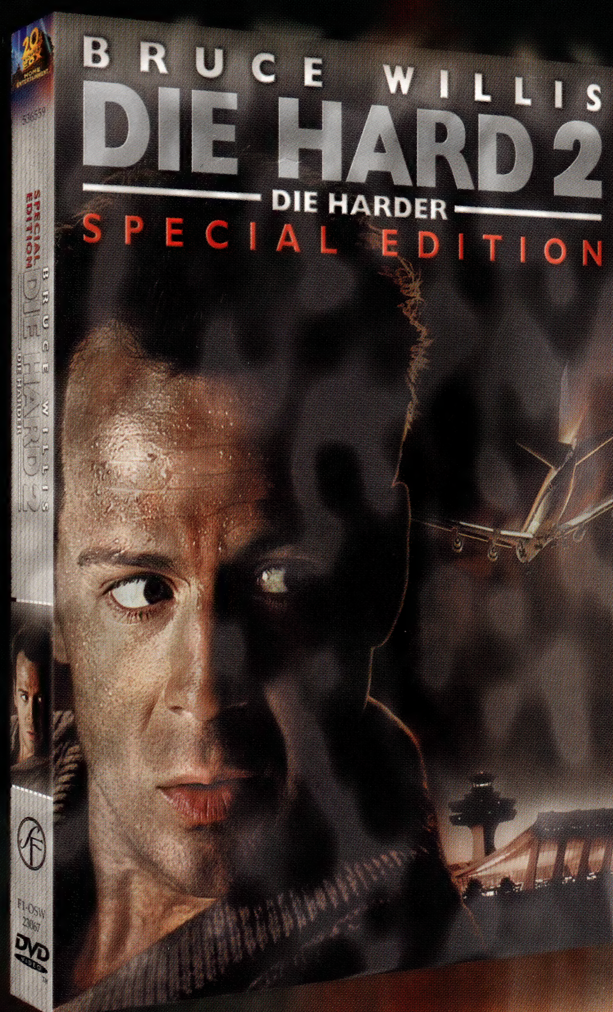
Die Hard 1 och 2 Special Editions!

**Upplev Die Hard 1 och 2 som aldrig tidigare.
Nu finns världens populäraste actionfilmer
på DVD i exklusiva 2 disc specialutgåvor.**

Dessa tar dig bakom scenerna och får dig att känna dig som om du vore mitt i handlingen. Här finns interaktiva bildspel, making of-dokumentärer, borttagna scener, regissörens kommentarer, multipla ljudkommentarer, möjlighet att ändra slutet i en scen och aldrig tidigare visade bilder.

**Ett måste för alla inbitna DVD och actionfans!
Köp dom i dag!**





DVD VIDEO



